

Document made available under the Patent Cooperation Treaty (PCT)

International application number: PCT/JP04/019111

International filing date: 21 December 2004 (21.12.2004)

Document type: Certified copy of priority document

Document details: Country/Office: JP
Number: 2003-426261
Filing date: 24 December 2003 (24.12.2003)

Date of receipt at the International Bureau: 24 February 2005 (24.02.2005)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a) or (b)



World Intellectual Property Organization (WIPO) - Geneva, Switzerland
Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) - Genève, Suisse

24.12.2004

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 3 年 1 2 月 2 4 日
Date of Application:

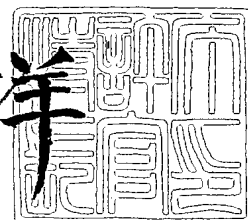
出 願 番 号 特 願 2 0 0 3 - 4 2 6 2 6 1
Application Number:
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 3 - 4 2 6 2 6 1]

出 願 人 アルゼ株式会社
Applicant(s):

2 0 0 5 年 2 月 1 0 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

小 川 洋



【書類名】 特許願
【整理番号】 P03-0979
【提出日】 平成15年12月24日
【あて先】 特許庁長官 殿
【国際特許分類】 A63F 7/02
【発明者】
 【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
 【氏名】 鹿島 宏彰
【特許出願人】
 【識別番号】 598098526
 【氏名又は名称】 アルゼ株式会社
【代理人】
 【識別番号】 100106002
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 正林 真之
【手数料の表示】
 【予納台帳番号】 058975
 【納付金額】 21,000円
【提出物件の目録】
 【物件名】 特許請求の範囲 1
 【物件名】 明細書 1
 【物件名】 図面 1
 【物件名】 要約書 1
 【包括委任状番号】 0018505

【書類名】 特許請求の範囲**【請求項 1】**

通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段、及び、遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段を有する複数の遊技機と、

通信手段を介して前記複数の遊技機と接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための管理サーバと、を備えた遊技システムであって、

前記複数の遊技機は、前記特別遊技発生手段によって特別遊技が発生された旨の特別遊技情報を前記通信手段を介して前記管理サーバに送信する特別遊技情報送信手段、及び、前記特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報を前記通信手段を介して前記管理サーバに送信する特別遊技参加情報送信手段を備え、

前記管理サーバは、前記特別遊技情報送信手段によって送信された特別遊技情報を前記通信手段を介して受信する特別遊技情報受信手段、前記特別遊技情報を送信した遊技機以外の遊技機に前記特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報を前記通信手段を介して送信する特別遊技発生情報送信手段、前記特別遊技参加情報を前記通信手段を介して前記複数の遊技機より受信する特別遊技参加情報受信手段、及び、前記特別遊技の結果に応じて、前記遊技価値付与手段に遊技価値を遊技者に付与させる命令を前記通信手段を介して遊技機に送信する遊技価値付与命令送信手段とを備えたことを特徴とする遊技システム。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技システムにおいて、

前記管理サーバにおける前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記特別遊技情報送信手段によって特別遊技情報を送信した遊技機と、前記特別遊技情報を送信していない遊技機とでは、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なるように命令を送信することを特徴とする遊技システム。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 に記載の遊技システムにおいて、

前記管理サーバにおける前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記特別遊技の結果に応じて、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なるように命令を送信することを特徴とする遊技システム。

【請求項 4】

通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段、及び、遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段を有する複数の遊技機と、

通信手段を介して前記複数の遊技機と接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための管理サーバと、を備えた遊技システムで用いられる管理サーバであって、

前記特別遊技が発生された旨の特別遊技情報を前記通信手段を介して前記複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機より受信する特別遊技情報受信手段、前記特別遊技情報を送信した遊技機以外の遊技機に前記特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報を前記通信手段を介して送信する特別遊技発生情報送信手段、前記特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報を前記通信手段を介して前記複数の遊技機より受信する特別遊技参加情報受信手段、及び、前記特別遊技の結果に応じて、前記遊技価値付与手段に遊技価値を遊技者に付与させる命令を前記通信手段を介して遊技機に送信する遊技価値付与命令送信手段とを備えたことを特徴とする管理サーバ。

【請求項 5】

請求項 4 に記載の管理サーバにおいて、

前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機と、当該遊技機以外の遊技機とでは、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なるように命令を送信することを特徴とする管理サーバ。

【請求項 6】

請求項 4 または 5 に記載の管理サーバにおいて、

前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記特別遊技の結果に応じて、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なるように命令を送信することを特徴とする管理サーバ。

【請求項 7】

複数の遊技機と通信手段を介して接続され、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段、及び、遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段を有する遊技機と、

前記通信手段を介して前記複数の遊技機と接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための管理サーバと、を備えた遊技システムで用いられる遊技機であって、

前記特別遊技発生手段によって特別遊技が発生された旨の特別遊技情報を前記通信手段を介して前記管理サーバに送信する特別遊技情報送信手段、前記特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報を前記通信手段を介して前記管理サーバより受信する特別遊技発生情報受信手段、前記特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報を前記通信手段を介して前記管理サーバに送信する特別遊技参加情報送信手段、及び、前記特別遊技の結果に応じて、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記通信手段を介して前記管理サーバより受信する遊技価値付与命令受信手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 8】

請求項 7 に記載の遊技機において、

前記遊技価値付与命令受信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記管理サーバより受信する場合に、前記特別遊技情報送信手段によって特別遊技情報を送信した場合と、前記特別遊技情報送信手段によって特別遊技情報を送信しない場合とでは、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なる命令を受信することを特徴とする遊技機。

【請求項 9】

請求項 7 又は 8 に記載の遊技機において、

前記遊技価値付与命令受信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記管理サーバより受信する場合に、前記特別遊技の結果に応じて、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なる命令を受信することを特徴とする遊技機。

【書類名】明細書

【発明の名称】遊技システム、遊技機及び管理サーバ

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技に必要な複数種類の図柄を変動表示する複数の変動表示装置と、この複数の変動表示装置を停止制御するマイクロコンピュータ等の制御手段とを備えたスロットマシン、パチスロ、ビデオポーカーその他の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機としては例えばスロットマシンがある。スロットマシンの遊技は、コインをスロットマシンに投入するか、クレジットされているコイン数の範囲内でコインをスロットマシンに賭け、スタートレバーやスピンスイッチ等を遊技者が操作することによって開始される。スロットマシンの遊技が開始されると、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールが回転し始め、その後、所定の順序により、各リールが停止し、1回の遊技が終了する。

【0003】

ここで、従来の遊技機においては、第1ゲームでBonus Trigger（リール上の図柄の組合せ、図柄単体）が出現すると、第1ゲームより遊技者にとって有利な第2ゲーム（ボーナスゲーム）を行うことができるものがある（例えば、特許文献1参照。）。

【0004】

このような遊技機では、種類の異なる第2ゲームを複数有するものがある。第2ゲームは、複数の選択肢の中から1つを遊技者が選択し、その選択が正解の場合には遊技者にコインやメダルなどの所定の利益を付与するものが一般的である。

【特許文献1】特開2003-62177号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記の遊技機においては、新たな遊技性を付与することが可能な遊技システムの出現が望まれている。

【0006】

本発明は、上述したような課題に鑑みてなされたものであり、新たな遊技性を付与することが可能な遊技システムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

以上のような目的を達成するために、本発明の遊技機は、以下のようなものを提供する。

【0008】

(1) 通常遊技（例えば、後述するスロットゲームなど）よりも遊技者に有利な特別遊技（例えば、後述するボーナスゲームなど）を発生させる特別遊技発生手段（例えば、後述する主制御回路71、図29のステップS19の処理を行う手段など）、及び、遊技者に遊技価値（例えば、後述するコインなど）を付与する遊技価値付与手段（例えば、後述するように、主制御回路71、図32のステップS210の処理を行う手段、或いは、ホッパー30、ホッパー駆動回路32など）を有する複数の遊技機（例えば、後述するように、遊技機1a～1hなど）と、通信手段（例えば、後述するように、LANケーブルなど）を介して前記複数の遊技機と接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための管理サーバ（例えば、実施例1で後述する管理サーバ80、実施例2で後述する遊技機1aなど）と、を備えた遊技システム（例えば、実施例1で後述する遊技システム100、実施例2で後述する遊技システム200など）であって、前記複数の遊技機は、前記特別遊技発生手段によって特別遊技が発生された旨の特別遊技情報（例えば、後述するボーナスゲーム開始情報など）を前記通信手段を介して前記管理サーバ

に送信する特別遊技情報送信手段（例えば、後述するように、主制御回路 71、図 29 のステップ S 11 の処理を行う手段、通信ポート 128 など）、及び、前記特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報（例えば、後述するボーナスゲーム参加情報など）を前記通信手段を介して前記管理サーバに送信する特別遊技参加情報送信手段（例えば、後述するように、主制御回路 71、図 29 のステップ S 15 の処理を行う手段、通信ポート 128 など）を備え、前記管理サーバは、前記特別遊技情報送信手段によって送信された特別遊技情報を前記通信手段を介して受信する特別遊技情報受信手段（例えば、実施例 1 で後述するように、CPU 81、通信ポート 84 a ~ 84 h、図 30 のステップ S 103 の処理を行う手段、実施例 2 で後述するように、主制御回路 71 a、通信ポート 129 b ~ 129 h、図 36 のステップ S 412 の処理を行う手段など）、前記特別遊技情報を送信した遊技機以外の遊技機に前記特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報（例えば、後述するボーナスゲーム開始予告命令など）を前記通信手段を介して送信する特別遊技発生情報送信手段（例えば、実施例 1 で後述するように、CPU 81、通信ポート 84 a ~ 84 h、図 30 のステップ S 103 の処理を行う手段、及び、実施例 2 で後述するように、主制御回路 71 a、通信ポート 129 b ~ 129 h、図 37 のステップ S 420 の処理を行う手段など）、前記特別遊技参加情報を前記通信手段を介して前記複数の遊技機より受信する特別遊技参加情報受信手段（例えば、実施例 1 で後述するように、CPU 81、通信ポート 84 a ~ 84 h、図 30 のステップ S 105 の処理を行う手段、及び、実施例 2 で後述するように、主制御回路 71 a、通信ポート 129 b ~ 129 h、図 37 のステップ S 422 の処理を行う手段など）、及び、前記特別遊技の結果（例えば、後述するように、「勝利」、「逃げる」、「全滅」など）に応じて、前記遊技価値付与手段に遊技価値を遊技者に付与させる命令（例えば、後述するボーナスゲーム終了命令など）を前記通信手段を介して遊技機に送信する遊技価値付与命令送信手段（例えば、実施例 1 で後述するように、CPU 81、通信ポート 84 a ~ 84 h、図 31 のステップ S 119 の処理を行う手段、及び、実施例 2 で後述するように、主制御回路 71 a、通信ポート 129 b ~ 129 h、図 39 のステップ S 443 の処理を行う手段など）とを備えたことを特徴とする遊技システム。

【0009】

(1) 記載の発明によれば、複数の遊技機は、特別遊技が発生された旨の特別遊技情報を管理サーバに送信する特別遊技情報送信手段、特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報を管理サーバに送信する特別遊技参加情報送信手段を備え、管理サーバは、特別遊技情報送信手段によって送信された特別遊技情報を受信する特別遊技情報受信手段、特別遊技情報を送信した遊技機以外の遊技機に特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報を送信する特別遊技発生情報送信手段、特別遊技参加情報を通信手段を介して複数の遊技機より受信する特別遊技参加情報受信手段、及び、特別遊技の結果に応じて、遊技価値付与手段に遊技価値を遊技者に付与させる命令を遊技機に送信する遊技価値付与命令送信手段とを備えているので、新たな遊技性を付与することができる。

【0010】

例えば、複数の遊技機のうちのいずれかの遊技機で特別遊技（例えば、後述するボーナスゲーム）が発生した場合、特別遊技が発生した遊技機以外の遊技機の遊技者であっても、特別遊技に参加することが可能となる。従って、従来の遊技機のように、特別遊技が発生した遊技機のみ特別遊技が実行されるという、単独的かつ閉鎖的な遊技機とは異なり、共同的かつ開放的な遊技性を持った遊技システムを提供できる。

【0011】

また、特別遊技の遊技結果に応じて、遊技者に遊技価値を付与するので、遊技者は一致団結して特別遊技に取り組むことになり、本来単独的な遊技に、共同で遊技を行うといった新たな遊技性を付与することができる。

【0012】

(2) (1) に記載の遊技システムにおいて、前記管理サーバにおける前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊

技機に送信する場合に、前記特別遊技情報送信手段によって特別遊技情報を送信した遊技機と、前記特別遊技情報を送信していない遊技機とでは、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なる（例えば、後述するように、コイン払出枚数が異なるなど）ように命令を送信することを特徴とする遊技システム。

【0013】

(2) 記載の発明によれば、特別遊技情報を送信した遊技機と、特別遊技情報を送信していない遊技機とでは、遊技者に付与される遊技価値が異なっているので、遊技者間の公平性を確保することができ、遊技者の興趣を損なうような事態を回避することができる。

【0014】

例えば、特別遊技が発生した遊技機の遊技者とその特別遊技に参加する遊技者に同じ遊技価値が付与されるようでは、苦勞して特別遊技を発生させた遊技者と、ただ乗り同然で特別遊技に参加できる遊技者との間で公平性を欠き、その結果、遊技者の遊技に対する興趣が損なわれる可能性がある。従って、特別遊技が発生した遊技機の遊技者に付与する遊技価値と、その特別遊技に参加する遊技者に付与する遊技価値とが異なるようにすることで、両遊技者の公平性を確保することができ、遊技者の興趣を損なうような事態を回避することができる。

【0015】

(3) (1) または (2) に記載の遊技システムにおいて、前記管理サーバにおける前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記特別遊技の結果（例えば、後述するように、「勝利」、「逃げる」、「全滅」など）に応じて、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なるように命令を送信することを特徴とする遊技システム。

【0016】

(3) 記載の発明によれば、特別遊技の結果に応じて、遊技者に付与される遊技価値が異なるので、従来の遊技機の特別遊技の面白みとは異なった遊技の面白みを付与することができる。

【0017】

例えば、特別遊技が、遊技者の操作する味方キャラクターによりドラゴンを退治するようなゲームである場合、味方キャラクターの行動形態、例えば、攻撃、魔法、逃げる等のコマンド一つ一つが特別遊技の結果に影響し、ひいては付与される遊技価値に影響するため、どのコマンドにするか戦略を立てる面白みが増し、遊技者の遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0018】

(4) 通常遊技（例えば、後述するスロットゲームなど）よりも遊技者に有利な特別遊技（例えば、後述するボーナスゲームなど）を発生させる特別遊技発生手段（例えば、後述する主制御回路71、図29のステップS19の処理を行う手段など）、及び、遊技者に遊技価値（例えば、後述するコインなど）を付与する遊技価値付与手段（例えば、後述するように、主制御回路71、図32のステップS210の処理を行う手段、或いは、ホッパー30、ホッパー駆動回路32など）を有する複数の遊技機（例えば、後述するように、遊技機1a～1hなど）と、通信手段（例えば、後述するように、LANケーブルなど）を介して前記複数の遊技機と接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための管理サーバ（例えば、実施例1で後述する管理サーバ80、実施例2で後述する遊技機1aなど）と、を備えた遊技システム（例えば、実施例1で後述する遊技システム100、実施例2で後述する遊技システム200など）で用いられる管理サーバであって、前記特別遊技が発生された旨の特別遊技情報（例えば、後述するボーナスゲーム開始情報など）を前記通信手段を介して前記複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機より受信する特別遊技情報受信手段（例えば、実施例1で後述するように、CPU81、通信ポート84a～84h、図30のステップS103の処理を行う手段、実施例2で後述するように、主制御回路71a、通信ポート129b～129h、図36のステップS412の処理を行う手段など）、前記特別遊技情報を送信した遊技機以外の遊技

機に前記特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報（例えば、後述するボーナスゲーム開始予告命令など）を前記通信手段を介して送信する特別遊技発生情報送信手段（例えば、実施例1で後述するように、CPU81、通信ポート84a～84h、図30のステップS103の処理を行う手段、及び、実施例2で後述するように、主制御回路71a、通信ポート129b～129h、図37のステップS420の処理を行う手段など）、前記特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報を前記通信手段を介して前記複数の遊技機より受信する特別遊技参加情報受信手段（例えば、実施例1で後述するように、CPU81、通信ポート84a～84h、図30のステップS105の処理を行う手段、及び、実施例2で後述するように、主制御回路71a、通信ポート129b～129h、図37のステップS422の処理を行う手段など）、及び、前記特別遊技の結果（例えば、後述するように、「勝利」、「逃げる」、「全滅」など）に応じて、前記遊技価値付与手段に遊技価値を遊技者に付与させる命令（例えば、後述するボーナスゲーム終了命令など）を前記通信手段を介して遊技機に送信する遊技価値付与命令送信手段（例えば、実施例1で後述するように、CPU81、通信ポート84a～84h、図31のステップS119の処理を行う手段、及び、実施例2で後述するように、主制御回路71a、通信ポート129b～129h、図39のステップS443の処理を行う手段など）とを備えたことを特徴とする管理サーバ。

【0019】

(4) 記載の発明によれば、管理サーバは、特別遊技が発生した旨の特別遊技情報を通信手段を介して複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機より受信する特別遊技情報受信手段、特別遊技情報を送信した遊技機以外の遊技機に特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報を通信手段を介して送信する特別遊技発生情報送信手段、前記特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報を前記通信手段を介して前記複数の遊技機より受信する特別遊技参加情報受信手段、及び、特別遊技の結果に応じて、遊技者に遊技価値を付与する命令を通信手段を介して遊技機に送信する遊技価値付与命令送信手段とを備えているので、新たな遊技性を付与することができる。

【0020】

例えば、ある遊技機で特別遊技（例えば、後述するボーナスゲーム）が発生した場合、特別遊技が発生した遊技機以外の遊技機の遊技者であっても、特別遊技に参加することが可能となる。従って、従来の遊技機のように、特別遊技が発生した遊技機だけに特別遊技が実行されるという、単独的かつ閉鎖的な遊技機とは異なり、共同的かつ開放的な遊技性を持った遊技システムで用いられる管理サーバを提供できる。

【0021】

また、特別遊技の遊技結果に応じて、遊技者に遊技価値を付与するので、遊技者は一致団結して特別遊技に取り組むことになり、本来単独的な遊技に、共同で遊技を行うといった新たな遊技性を付与することができる。

【0022】

(5) (4)に記載の管理サーバにおいて、前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機と、当該遊技機以外の遊技機とでは、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なる（例えば、後述するように、コイン払出枚数が異なるなど）ように命令を送信することを特徴とする管理サーバ。

【0023】

(5) 記載の発明によれば、複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機（特別遊技情報を送信した遊技機）と、当該遊技機以外の遊技機とでは、遊技者に付与される遊技価値が異なるので、遊技者間の公平性を確保することができ、遊技者の興趣を損なうような事態を回避することができる。

【0024】

例えば、複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機（特別遊技が発生した遊技機）の遊技者とその特別遊技に参加する遊技者に同じ遊技価値が付与されるようでは、苦勞して

特別遊技を発生させた遊技者と、ただ乗り同然で特別遊技に参加できる遊技者との間で公平性を欠き、その結果、遊技者の遊技に対する興味が損なわれる可能性がある。従って、複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機（特別遊技が発生した遊技機）の遊技者に付与する遊技価値と、その特別遊技に参加する遊技者に付与する遊技価値とが異なるようにすることで、両遊技者の公平性を確保することができ、遊技者の興趣を損なうような事態を回避することができる。

【0025】

(6) (4) または (5) に記載の管理サーバにおいて、前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記特別遊技の結果（例えば、後述するように、「勝利」、「逃げる」、「全滅」など）に応じて、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なるように命令を送信することを特徴とする管理サーバ。

【0026】

(6) 記載の発明によれば、特別遊技の結果に応じて、遊技者に付与される遊技価値が異なるので、従来の遊技機の特別遊技の面白みとは異なった遊技の面白みを付与することができる。

【0027】

例えば、特別遊技が、遊技者の操作する味方キャラクターによりドラゴンを退治するようなゲームである場合、味方キャラクターの行動形態、例えば、攻撃、魔法、逃げる等のコマンド一つ一つが特別遊技の結果、つまり、付与される遊技価値に影響されるため、どのコマンドにするか戦略を立てる面白みが増し、遊技者の遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0028】

(7) 複数の遊技機と通信手段（例えば、後述するように、LANケーブルなど）を介して接続され、通常遊技（例えば、後述するスロットゲームなど）よりも遊技者に有利な特別遊技（例えば、後述するボーナスゲームなど）を発生させる特別遊技発生手段（例えば、後述する主制御回路71、図29のステップS19の処理を行う手段など）、及び、遊技者に遊技価値（例えば、後述するコインなど）を付与する遊技価値付与手段（例えば、後述するように、主制御回路71、図32のステップS210の処理を行う手段、或いは、ホッパー30、ホッパー駆動回路32など）を有する遊技機（例えば、後述するように、遊技機1a～1hなど）と、前記通信手段を介して前記複数の遊技機と接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための管理サーバ（例えば、実施例1で後述する管理サーバ80、実施例2で後述する遊技機1aなど）と、を備えた遊技システム（例えば、実施例1で後述する遊技システム100、実施例2で後述する遊技システム200など）で用いられる遊技機であって、前記特別遊技発生手段によって特別遊技が発生された旨の特別遊技情報（例えば、後述するボーナスゲーム開始情報など）を前記通信手段を介して前記管理サーバに送信する特別遊技情報送信手段（例えば、後述するように、主制御回路71、図29のステップS11の処理を行う手段、通信ポート128など）、前記特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報（例えば、後述するボーナスゲーム開始命令など）を前記通信手段を介して前記管理サーバより受信する特別遊技発生情報受信手段（例えば、後述するように、主制御回路71、図32のステップS202の処理を行う手段、通信ポート128など）、前記特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報（例えば、後述するボーナスゲーム参加情報など）を前記通信手段を介して前記管理サーバに送信する特別遊技参加情報送信手段（例えば、後述するように、主制御回路71、図29のステップS15の処理を行う手段、通信ポート128など）、及び、前記特別遊技の結果（例えば、後述するように、「勝利」、「逃げる」、「全滅」など）に応じて、前記遊技価値付与手段に遊技価値を遊技者に付与させる命令（例えば、後述するボーナスゲーム終了命令など）を前記通信手段を介して前記管理サーバより受信する遊技価値付与命令受信手段（例えば、後述するように、主制御回路71、図32のステップS209の処理を行う手段、通信ポート128など）とを備えたことを特徴とする遊技機。

【0029】

(7) 記載の発明によれば、遊技機は、特別遊技発生手段によって特別遊技が発生された旨の特別遊技情報を通信手段を介して管理サーバに送信する特別遊技情報送信手段、特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報を通信手段を介して管理サーバより受信する特別遊技発生情報受信手段、特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報を通信手段を介して管理サーバに送信する特別遊技参加情報送信手段、及び、特別遊技の結果に応じて、遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を通信手段を介して管理サーバより受信する遊技価値付与命令受信手段とを備えているので、新たな遊技性を付与することができる。

【0030】

例えば、複数の遊技機のうちのいずれかの遊技機で特別遊技（例えば、後述するボーナスゲーム）が発生した場合、特別遊技が発生した遊技機以外の遊技機の遊技者であっても、特別遊技に参加することが可能となる。従って、従来の遊技機のように、特別遊技が発生した遊技機のみ特別遊技が実行されるという、単独的かつ閉鎖的な遊技機とは異なり、共同的かつ開放的な遊技性を持った遊技機を提供できる。

【0031】

また、特別遊技の遊技結果に応じて、遊技者に遊技価値を付与するので、遊技者は一致団結して特別遊技に取り組むことになり、本来単独的な遊技に、共同で遊技を行うといった新たな遊技性を付与することができる。

【0032】

(8) (7)に記載の遊技機において、前記遊技価値付与命令受信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記管理サーバより受信する場合に、前記特別遊技情報送信手段によって特別遊技情報を送信した場合と、前記特別遊技情報送信手段によって特別遊技情報を送信しない場合とでは、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なる命令を受信することを特徴とする遊技機。

【0033】

(8) 記載の発明によれば、特別遊技情報を送信した遊技機と、特別遊技情報を送信していない遊技機とでは、遊技者に付与される遊技価値が異なっているので、遊技者間の公平性を確保することができ、遊技者の興趣を損なうような事態を回避することができる。

【0034】

例えば、特別遊技が発生した遊技機の遊技者とその特別遊技に参加する遊技者に同じ遊技価値が付与されるようでは、苦勞して特別遊技を発生させた遊技者と、ただ乗り同然で特別遊技に参加できる遊技者との間で公平性を欠き、その結果、遊技者の遊技に対する興趣が損なわれる可能性がある。従って、特別遊技が発生した遊技機の遊技者に付与する遊技価値と、その特別遊技に参加する遊技者に付与する遊技価値とが異なるようにすることで、両遊技者の公平性を確保することができ、遊技者の興趣を損なうような事態を回避することができる。

【0035】

(9) (7) または (8) に記載の遊技機において、前記遊技価値付与命令受信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記管理サーバより受信する場合に、前記特別遊技の結果（例えば、後述するように、「勝利」、「逃げる」、「全滅」など）に応じて、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なる命令を受信することを特徴とする遊技機。

【0036】

(9) 記載の発明によれば、特別遊技の結果に応じて、遊技者に付与される遊技価値が異なるので、従来の遊技機の特別遊技の面白みとは異なった面白みを付与することができる。

【0037】

例えば、特別遊技が、遊技者の操作する味方キャラクターによりドラゴンを退治するようなゲームである場合、味方キャラクターの行動形態、例えば、攻撃、魔法、逃げる等のコマンド一つ一つが特別遊技の結果に影響し、ひいては付与される遊技価値に影響するた

め、どのコマンドにするか戦略を立てる面白みが増し、遊技者の遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【発明の効果】

【0038】

本発明によれば、新たな遊技性を付与することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0039】

[実施例1]

以下、本発明を、複数の遊技機1と、これら遊技機1に接続される払出統括装置とから構成される遊技システム100に適用した実施例1について図面に基づいて説明する。

【0040】

図1は、本発明の一実施例の遊技システム100を構成する遊技機1の外観を示す斜視図である。遊技機1は、いわゆる「スロットマシン」である。この遊技機1は、コイン、メダル、遊技球又はトークンなどの他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではコインを用いるものとして説明する。

【0041】

遊技機1の全体を形成している筐体2の下側の正面には、メインディスプレイ5が形成され、その中央には縦長矩形の表示窓4L、4C、4Rが設けられている。各表示窓4L、4C、4Rの中央には1本の入賞ライン8が記されている。

【0042】

遊技機1の正面に形成されるキャビネット2の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれた3つのリール3L、3C、3Rが回転自在に横一列に設けられ、変動表示装置を形成している。各リールの図柄は表示窓4L、4C、4Rを通して観察できるようになっている。

【0043】

遊技機1の筐体2の下側には、スロットゲームの演出及びボーナスゲーム（スロットゲーム及びボーナスゲームについては後述する。）をデジタル表示するためのメインディスプレイ5がリール3L、3C、3Rの前面に備えられている。また、筐体2の上側にはボーナスゲームをデジタル表示するための第2ディスプレイ6を備えている。これらメインディスプレイ5及び第2ディスプレイ6の種類はLCDである。メインディスプレイ5及び第2ディスプレイ6については後述する。

【0044】

なお、本実施例における遊技機1のメインディスプレイ5及び第2ディスプレイ6の種類はLCDで、それを1つのみ用いるとしているが、本発明はこれに限らず、メインディスプレイ5及び第2ディスプレイ6の種類としては、CRT、プラズマディスプレイ、などを用いてもよい。また、1又は複数種類の表示装置を複数用いて構成してもよい。

【0045】

通常の遊技（以下、「スロットゲーム」という）においては、メインディスプレイ5の表示領域5A上であって、表示窓4Lの上側には、入賞したときの配当が表示されるPAIDメーター7と、1回の遊技に賭けるコインの枚数が表示されるBETメーター9が表示されている。また、メインディスプレイ5の表示領域5A上であって、表示窓4Rの上側には、現在貯留されているコインの枚数を示すCREDITメーター10が表示されている。

【0046】

また、メインディスプレイ5の下方に位置するコントロールパネル11には、遊技者がコインを入れるためのコイン投入口12が設けられている。

【0047】

更に、このコントロールパネル11には、リール3L、3C、3Rの回転を始動するためのスピンスイッチ15が設けられている。更にまた、コントロールパネル11には、エ

ラススイッチ13、ヘルプスイッチ14、キャッシュアウトスイッチ16、BETスイッチ17、最大BETスピンスイッチ18、リピートBETスピンスイッチ19、十字スイッチ24及び確定スイッチ25が設けられている。

【0048】

エラースイッチ13は、遊技機1において不具合が生じた場合に、押圧操作されることによって、筐体2の天井部にあるエラーランプ23を点灯させ、遊技場の店員を呼び出すためのスイッチである。

【0049】

ヘルプスイッチ14は、遊技機1の遊技方法や後述するボーナスゲームの内容等に不明な点がある場合、説明文を第2ディスプレイ6に表示させるためのスイッチである。

【0050】

キャッシュアウトスイッチ16は、貯留されているコインをコイン払出口20からコイントレイ21に払い出すために使用するスイッチである。

【0051】

BETスイッチ17は、貯留されているコインをゲームに賭ける場合に使用するスイッチである。BETスイッチ17が1回押圧操作されることにより、1枚のコインが賭けられることになる。なお、1回のゲームに賭けられたコインの枚数を「BET数」という。

【0052】

最大BETスピンスイッチ18は、1回の押圧操作により、1回のゲームに賭けることが出来る最大の枚数（例えば、4枚）のコインをゲームに賭けることができるとともに、リール3L、3C、3Rの回転を始動するためのスイッチである。

【0053】

リピートBETスピンスイッチ19は、押圧操作されることにより、前回のBET数のコインをゲームに賭けることができるとともに、リール3L、3C、3Rの回転を始動するためのスイッチである。

【0054】

また、十字スイッチ24及び確定スイッチ25は、ボーナスゲームにおいて行われる競馬ゲームにおいて、遊技者の競走馬を決定するとき等に使用するスイッチである。

【0055】

更に、払い出されるコインの受け皿となるコイントレイ21の上側には、筐体2の内部に収納されたスピーカ43（図8参照）から発せられた音を筐体2の外部へ出すための透音口22が設けられている。

【0056】

なお、本実施例においては、押圧操作によりリール3L、3C、3Rの回転を始動するためのスピンスイッチ15、又はリピートBETスピンスイッチ19が設けられているが、これに限らず、傾動操作によりリール3L、3C、3Rの回転を始動するためのハンドルを設けてもよい。

【0057】

次に、図2を用いて、メインディスプレイ5の構造について説明する。

【0058】

遊技機1の筐体2の下側にはメインディスプレイ5が、遊技機1の筐体2の上側には第2ディスプレイ6が備えられている。

【0059】

図2は、メインディスプレイ5の断面をリール3L、3C、3Rとともに示す図である。メインディスプレイ5は、保護カバーである透明アクリル板52の内面側に、種々の絵柄が印刷された透明フィルム材による絵柄シート53、画素電極等が配置された透明液晶表示装置による液晶表示装置54、及び、導光板33が積層されて構成されている。そして、この前面には、遊技者により触接された座標位置を検出するタッチパネル51が配置されている。

【0060】

また、この液晶表示装置 54 の上方及び下方には、液晶表示装置 54 の照明としての液晶バックライト 292, 293 が設けられている。液晶バックライト 292, 293 が点灯することにより、液晶表示装置 54 に表示される画像を遊技者に対して明瞭に視認可能とさせる。

【0061】

メインディスプレイ 5 の内面側上部、及び下部には、リール 3L, 3C, 3R 上の図柄を照らし出す図柄照明用ランプ 57, 58 が設けられている。この図柄照明用ランプ 57, 58 は、電源供給時に点灯するように制御されているため、リール 3L, 3C, 3R の図柄を明瞭に視認させることができる。この図柄照明用ランプ 57, 58 には、主として冷陰極管が採用されているが、本発明はこれに限らない。

【0062】

絵柄シート 53 に描かれる図柄は、遊技機 1 の演出制御状態に左右されず、常に遊技者に視認される。液晶表示装置 54 は、後述するスロットゲームのみでなく、ボーナスゲームでの画像演出の表示領域である。

【0063】

リール 3L, 3C, 3R の前面近傍には、図柄を容易に視認させるために点灯しているリールバックランプ（図示せず）を装着したランプハウジング 62 が備えられている。

【0064】

図 3 に、第 2 ディスプレイ 6 の断面図を示す。第 2 ディスプレイ 6 の構造はメインディスプレイ 5 と同様、透明アクリル板 65 の内面側に、絵柄シート 63、液晶表示装置 64 及び、導光板 67 が積層されて構成される。また液晶表示装置 64 の上方及び下方には、液晶バックライト 296, 297 が設けられている。第 2 ディスプレイ 6 の後方にはリールが設けられないため、図柄照明用ランプは設置されていない。

【0065】

図 4 は、各リール 3L, 3C, 3R に表された複数種類の図柄が配列された図柄列を示している。図柄列は、奇数の位置に配置される複数種類の図柄と偶数の位置に配置されている複数の「ブランク」（空白）から構成されている。各図柄と各「ブランク」には、「01」～「22」のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明する ROM 122（図 8 参照）に格納（記憶）されている。各リール 3L, 3C, 3R 上には、「WILD」が記された「WILD」（図柄 91）、「BAR」が 1 つ記された「1BAR」（図柄 92）、「BAR」が 2 つ記された「2BAR」（図柄 93）、「BAR」が 3 つ記された「3BAR」（図柄 94）、数字で赤く「7」が記された「赤 7」（図柄 95）及び竜が描かれている「ドラゴン」（図柄 96）の図柄が記載されている。

【0066】

図 5 は、通常のゲーム（スロットゲーム）時に第 2 ディスプレイ 6 に表示される配当表を示している。配当表は入賞に対してどれだけのコインが払い出されるかを示すものである。

【0067】

この実施例の遊技状態には、スロットゲームが実行されるスロットゲーム遊技状態と、ボーナスゲームが実行されるボーナスゲーム遊技状態の 2 種類がある。スロットゲーム遊技状態で実行されるスロットゲームは、以下の手順を含んだゲームである。つまり、BET スイッチ 17 の押圧操作によりコインが賭けられた後、スピンスイッチ 15 が押圧操作されることにより、又は最大 BET スピンスイッチ 18 若しくはリピート BET スピンスイッチ 19 が押圧操作されることにより、リール 3L, 3C, 3R が回転を始め、一定時間後に各リール 3L, 3C, 3R が、原則この順に停止する。そして、入賞ライン 8 に沿って並んだ図柄の組合せが所定の組合せである場合、つまり入賞となった場合に、遊技者にコインが付与されることになる。

【0068】

一方、ボーナスゲーム遊技状態とは、スロットゲーム時に特定の図柄の組合せ、つまり、「ドラゴン」が 3 つ入賞ライン上に沿って並ぶことにより、スロット遊技状態から移行

される遊技状態である。このボーナスゲーム遊技状態では、後述する戦闘ゲーム（味方キャラクターが敵キャラクターの「ドラゴン」を退治するゲーム）がボーナスゲームとして実行され、スロットゲームよりも更なるコインが遊技者に付与される可能性がある。更に、後述するように、戦闘ゲームが少なくとも1台の遊技機で実行される状態になると、LAN（ローカルネットワーク）ケーブル等の通信手段（通信回線）で接続されている全遊技機1a～1h（図7参照）においても、戦闘ゲームが実行可能な状態となる。

【0069】

なお、以下「図柄1－図柄2－図柄3」としたときは、「図柄1」、「図柄2」、「図柄3」が、各々表示窓4L、4C、4Rの中央にある入賞ライン8に沿って停止した場合を意味している。

【0070】

スロットゲームにおいて、入賞ライン8に沿って並んだ図柄の組合せが所定の組合せとなった場合の態様について図5を用いて説明する。なお、スロットゲームにおけるリール3L、3C、3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って並ぶ図柄の組合せは、後述する「確率抽選テーブル」と抽出された乱数によって決定される。

【0071】

図5に示すように、「1BAR」、「2BAR」、「3BAR」のいずれかの「BAR」がリール3L、3C、3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って並ぶと「BAR」の種類の並びの順を問わずに、1枚のコインが賭けられている場合は5枚のコイン、2枚のコインが賭けられている場合は10枚のコイン、3枚又は4枚のコインが賭けられている場合は15枚のコインの払い出しが行われる。

【0072】

また、リール3L、3C、3Rの全停止時に「1BAR」が3つ入賞ライン8に沿って並ぶと、1枚のコインが賭けられている場合は10枚のコイン、2枚のコインが賭けられている場合は20枚のコイン、3枚又は4枚のコインが賭けられている場合は30枚のコインの払い出しが行われる。

【0073】

また、リール3L、3C、3Rの全停止時に「2BAR」の図柄が3つ入賞ライン8に沿って並ぶと、1枚のコインが賭けられている場合は20枚のコイン、2枚のコインが賭けられている場合は40枚のコイン、3枚又は4枚のコインが賭けられている場合は60枚のコインの払い出しが行われる。

【0074】

また、リール3L、3C、3Rの全停止時に「3BAR」の図柄が3つ入賞ライン8に沿って並ぶと、1枚のコインが賭けられている場合は40枚のコイン、2枚のコインが賭けられている場合は80枚のコイン、3枚又は4枚のコインが賭けられている場合は120枚のコインの払い出しが行われる。

【0075】

また、リール3L、3C、3Rの全停止時に「赤7」の図柄が3つ入賞ライン8に沿って並ぶと、1枚のコインが賭けられている場合は50枚のコイン、2枚のコインが賭けられている場合は100枚のコイン、3枚又は4枚のコインが賭けられている場合は200枚のコインの払い出しが行われる。

【0076】

また、リール3L、3C、3Rの全停止時に「ドラゴン」が入賞ライン8に沿って並ぶと、1枚のコインが賭けられている場合は100枚のコイン、2枚のコインが賭けられている場合は200枚のコイン、3枚又は4枚のコインが賭けられている場合は400枚のコインの払い出しが行われた後、遊技状態がスロットゲーム遊技状態からボーナスゲーム遊技状態に移行する。

【0077】

また、リール3L、3C、3Rの全停止時に「WILD」が3つ入賞ライン8に沿って並ぶと、1枚のコインが賭けられている場合は200枚のコイン、2枚のコインが賭けら

れている場合は400枚のコイン、3枚又は4枚のコインが賭けられている場合は1, 000枚のコインの払い出しが行われる。

【0078】

なお、「WILD」は前述した「1BAR」、「2BAR」、「3BAR」及び「赤7」の各図柄の代替機能を有している。例えば、「1BAR-1BAR-WILD」の図柄の組合せは、「WILD」が右のリール3Rの「1BAR」を代替することにより、「1BAR-1BAR-1BAR」の図柄組合せ、つまり「1BAR」の入賞役となる。

【0079】

次に、図6を参照して、リール3L, 3C, 3R用の確率抽選テーブルについて説明する。確率抽選テーブルとは、スロットゲームにおいて、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って並ぶ図柄を決定する際に参照されるテーブルである。

【0080】

図6は、コインが4枚賭けられているとき、いわゆるBET数が“4”のときに、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って並ぶ図柄を決定するための各リール3L, 3C, 3R用の確率抽選テーブルを示す。なお、ここでは図示しないが、BET数が“1”～“3”の場合の確率抽選テーブルも存在するが、詳細については省略する。

【0081】

各確率抽選テーブルには、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄を決定するための乱数の範囲が図柄毎に示されている。入賞ライン8に沿って停止する図柄を抽選により決定する具体的な方法は、以下の通りである。後述するCPU121は、所定の乱数の範囲（例えば、“0”～“255”の範囲）から抽出された各リール3L, 3C, 3Rの乱数（整数）と図6に示す「確率抽選テーブル」を参照し、抽出された乱数がどの図柄の乱数の範囲か判断して、入賞ライン8上に停止する図柄を決定する。例えば、左リール3Lの停止時に入賞ライン8に沿って並ぶ図柄を決定するために抽出した乱数が“116”～“170”の範囲内であるとすると、左リール3Lの停止時に入賞ライン8に沿って並ぶ図柄は、「2BAR」となる。

【0082】

また、本実施例においては、リール3L, 3C, 3R毎に抽選を行い、入賞ライン8上に沿って並ぶ図柄を決定することになっているが、本発明はこれに限らず、入賞図柄（内部当選役）を抽選により決定し、決定された入賞図柄に基づいて、入賞ライン8上に停止する図柄を決定するようにしてもよい。つまり、ゲーム毎にサンプリングされる乱数に基づいて内部当選役決定手段を備えている遊技機であってもよい。

【0083】

次に、図7を参照して、本実施例に係る遊技システム全体の構成について説明する。図7は、本実施例に係る遊技システム全体の構成を示す説明図である。この遊技システムは、複数の遊技機1と、管理サーバ80とから構成されている。複数の遊技機1と管理サーバ80との間は、LAN（ローカルネットワーク）ケーブル等の通信手段（通信回線）を介して、所定の情報が通信可能な状態で接続されている。これにより、各遊技機1は、管理サーバ40の管理の下で、互いに情報通信が可能な状態になっている。これにより、その管理サーバ80をサーバとし、かつ、各遊技機1をクライアントとしたいわゆるクライアント／サーバ型のネットワークが実現されている。

【0084】

次に、図8を参照して、上記遊技システムを構成する遊技機1の電気回路について説明する。

【0085】

図8は、遊技機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71と、主制御回路71に電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路71から送信される制御指令に基づいてメインディスプレイ5、第2ディスプレイ6を制御する副制御回路171とを含む回路構成を示す。なお、主制御回路71のCPU121とアクチュエータは、入力ポート及び出力ポートで接続されているが、図8においては、入力ポート及び出力ポ

トの記載を省略している。

【0086】

主制御回路 7 1 は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ 1 2 0 を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ 1 2 0 は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う CPU 1 2 1 と、記憶手段である ROM 1 2 2 及び RAM 1 2 3 を含む。

【0087】

CPU 1 2 1 に、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路 1 2 4 及び分周器 1 2 5 と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器 1 2 6 及び乱数サンプリング回路 1 2 7 とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ 1 2 0 内で、すなわち CPU 1 2 1 の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器 1 2 6 及び乱数サンプリング回路 1 2 7 は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【0088】

マイクロコンピュータ 1 2 0 の ROM 1 2 2 には、遊技機 1 の遊技制御のためのプログラムのほか、リール 3 L, 3 C, 3 R の全停止時に入賞ライン 8 に沿って並んだ図柄の組合せの位置を決定する際に参照される「図柄テーブル」、リール 3 L, 3 C, 3 R の制御を行っている場合、及び全リール停止後の入賞確認を行う場合に参照される「入賞図柄組合せテーブル」、各リール 3 L, 3 C, 3 R の全停止時に入賞ライン 8 に沿って停止する図柄を決定する際に参照される「確率抽選テーブル」等が記録されている。

【0089】

また、マイクロコンピュータ 1 2 0 の ROM 1 2 2 には、副制御回路 1 7 1 へ送信するための各種制御指令（コマンド）等が格納されている。このコマンドには、「デモ表示コマンド」、「全リール停止コマンド」、第 2 ディスプレイ 6 にボーナスゲームの画像表示を開始させる「ボーナスゲーム開始コマンド」等がある。

【0090】

図 8 の回路において、マイクロコンピュータ 1 2 0 からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、リール 3 L, 3 C, 3 R をそれぞれ回転駆動するステッピングモータ 4 9 L, 4 9 C, 4 9 R と、遊技媒体のコインを収納するホッパー（払い出しのための駆動部を含む）3 0 と、メインディスプレイ 5 及び第 2 ディスプレイ 6 と、各種ランプ 6 0（エラーランプ 2 3、図柄照明用ランプ 5 7 等）とが、それぞれモータ駆動回路 3 1、ホッパー駆動回路 3 2、副制御回路 1 7 1、ランプ駆動回路 4 5 を介して CPU 1 2 1 の出力端に接続されている。これらの駆動回路は、CPU 1 2 1 から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【0091】

メインディスプレイ 5 及び第 2 ディスプレイ 6 を制御する副制御回路 1 7 1 は、マイクロコンピュータ 1 2 0 からの制御命令（コマンド）に基づいて、メインディスプレイ 5 及び第 2 ディスプレイ 6 の演出制御を行う。副制御回路 1 7 1 については、後で詳述する。

【0092】

また、増幅器としてのパワーアンプ 4 2 は、スピーカ 4 3 により出音される音を制御する音源 IC 4 1 を介して CPU 1 2 1 の出力端に接続されている。音源 IC 4 1 は、CPU 1 2 1 から出力される制御指令などの制御信号を受けて、パワーアンプ 4 2 及びスピーカ 4 3 を制御する。

【0093】

また、通信ポート 1 2 8 は、LAN（ローカルネットワーク）ケーブル等（図 7 参照）の通信手段（通信回線）を介して、サーバ 8 0 との通信を行うために設けられている。

【0094】

また、マイクロコンピュータ 1 2 0 が制御信号を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段として、コイン投入口 1 2 に投入されたコインを検出するコイ

ンセンサ12S、エラースイッチ13、ヘルプスイッチ14、スピンスイッチ15、キャッシュアウトスイッチ16、BETスイッチ17、最大BETスピンスイッチ18、リピートBETスピンスイッチ19、十字スイッチ24、確定スイッチ25、リール位置検出器（図示せず）からのパルス信号を受けて各リール3L, 3C, 3Rの位置を検知するための信号をCPU121へ供給するリール位置検出回路34、及びホッパー30から払い出されたコインを検出するコイン検出部35の計数値が指定された枚数データに達した場合に、コイン払出完了を検知するための信号をCPU121へ供給する払出完了信号回路36が、CPU121の入力端に接続されている。

【0095】

全リールが停止し、入賞ライン8に沿って停止した図柄の組合せが入賞成立を示す停止態様となれば、CPU121は、払出指令信号をホッパー駆動回路32に供給してホッパー30から所定数のコインの払い出しを行う。その際、コイン検出部35は、ホッパー30から払い出されるコインの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、コイン払出完了信号がCPU121に入力される。これにより、CPU121は、ホッパー駆動回路32を介してホッパー30の駆動を停止し、「コイン払出処理」を終了する。

【0096】

なお、主制御回路71、ホッパー30及びホッパー駆動回路32は、停止制御手段が停止させた変動表示手段の停止態様が所定の入賞態様である場合に、遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段を構成する。

【0097】

図8の回路において、乱数発生器126は、所定の数値範囲に属する乱数を発生し、乱数サンプリング回路127は、スピンスイッチ15、最大BETスピンスイッチ18及びリピートBETスピンスイッチ19が押圧操作された後、適当なタイミングで乱数サンプリングを行う。サンプリングされた乱数は、ROM122内の記憶部に格納されている「確率抽選テーブル」のどの領域に属しているか否かが判断される。定められた領域に属していれば停止図柄信号を発生することにより、後述するリール3L, 3C, 3Rの制御が行われて、決定された図柄が入賞ライン8に沿って停止されることになる。

【0098】

リール3L, 3C, 3Rの回転が開始された後、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値はRAM123の所定エリアに書き込まれる。リール3L, 3C, 3Rからは各々の一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路34を介してCPU121に入力される。CPU121は、こうして得られたリセットパルスにより、RAM123に格納した駆動パルス計数値を“0”にクリアする。これにより、RAM123内には、各リール3L, 3C, 3Rについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【0099】

また、上記のようなリール3L, 3C, 3Rの回転位置と図柄とを対応づけるため、「図柄テーブル」がROM122に格納されている。この「図柄テーブル」では、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール3L, 3C, 3Rの一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

【0100】

更に、ROM122内には、「入賞図柄組合せテーブル」も格納されている。この「入賞図柄組合せテーブル」で、入賞となる図柄の組合せと、入賞のコイン配当枚数と、その入賞を表す入賞判定コードとが対応づけられる。「入賞図柄組合せテーブル」は、左のリール3L, 中のリール3C, 右のリール3Rの変動表示動作の停止制御時、及び全リール停止後の入賞確認を行う場合に参照される。

【0101】

次に、図9に示される副制御回路171について説明する。副制御回路171は、サブCPU221、サブROM222、サブRAM223、画像表示制御回路224, 225

等で構成される。なお、主制御回路 7 1 と副制御回路 1 7 1 間や、サブ CPU 2 2 1 と各アクチュエータ間には、I N ポートや O U T ポートなどが適宜配される。

【0 1 0 2】

サブ CPU 2 2 1 は、主制御回路 7 1 から送信された遊技情報コマンドに基づいてメインディスプレイ 5 及び第 2 ディスプレイ 6 にどのような表示を行わせるかを決定し、画像表示制御回路 2 2 4, 2 2 5 に表示内容を送信する。

【0 1 0 3】

サブ ROM 2 2 2 には、主制御回路 7 1 との通信シーケンスプログラム、スロットゲームの演出及びボーナスゲームに必要なプログラム並びにデータが格納されている。

【0 1 0 4】

サブ RAM 2 2 3 は、これらの制御プログラムを実行するうえでの作業領域として利用される。

【0 1 0 5】

画像表示制御回路 2 2 4 は、ビデオ RAM (図示せず) を備えており、メインディスプレイ 5 の表示内容を制御する。画像表示制御回路 2 2 5 は、ビデオ RAM (図示せず) を備えており、第 2 ディスプレイ 6 の表示内容を制御する。特に、画像表示制御回路 2 2 5 は、主制御回路 7 1 から送信されたボーナスゲーム開始コマンドに基づいて、第 2 ディスプレイ 6 にボーナスゲームの画像表示を開始させる。

【0 1 0 6】

次に、図 1 0 を参照に、本遊技システムを構成する管理サーバ 8 0 の構成について説明する。図 1 0 は、管理サーバ 8 0 の構成を示すブロック図である。管理サーバ 8 0 は、CPU 8 1、ROM 8 2、RAM 8 3、8 つの通信ポート 8 4 a ~ 8 4 h 等を備えている。ROM 8 2 は、通信制御プログラムを格納しており、これらを CPU 8 1 に出力する。また、RAM 8 3 は、通信ポート 8 4 a ~ 8 4 h を介して送信されてくる情報等を一時的に記憶したり、CPU 8 1 の演算処理の際のワークメモリ領域として利用されたりする。各通信ポート 8 4 a ~ 8 4 h には、それぞれ 1 つの遊技機 1 が接続されている。これにより、CPU 8 1 は、各遊技機 1 を通信ポートの番号により認識することができる。尚、単一の通信ポートを使用してクライアント / サーバ型のネットワークを構築することも可能であるが、この場合、各遊技機 1 を認識するために、各遊技機 1 に対して I D を付与する処理が必要になる。

【0 1 0 7】

各遊技機 1 から送信された情報は、一旦管理サーバ 8 0 に送られる。そして、管理サーバ 8 0 は、受信した情報に送信先が含まれている場合にはこれを認識し、その送信先により特定される遊技機 1 が接続された通信ポート 8 4 から、その受信した情報を出力する。これにより、各遊技機 1 間で双方向のデータ通信が可能となる。

【0 1 0 8】

次に、図 1 1 (a) ~ (c) を参照して、管理サーバ 8 0 の ROM 8 2 に記憶されている、ボーナスゲーム時のコイン獲得枚数演算式、基準コイン枚数テーブル、種別掛率テーブル及び宝箱コイン枚数テーブルを説明する。

【0 1 0 9】

図 1 1 に示す演算式は、ボーナスゲーム時のコイン払出枚数の演算式であり、管理サーバ 8 0 の ROM 8 2 に記憶されている。遊技機 1 a ~ 1 h のうち、ボーナスゲームが実行されている遊技機においてボーナスゲーム後に払い出されるコインの枚数は、このコイン払出枚数の演算式によって演算される。コイン払出枚数の演算式に示すように、コイン払出枚数は、基準コイン枚数、種別掛率 (1)、種別掛率 (2)、宝箱のコイン枚数及びボーナスゲームが実行されている遊技機の台数で決定される。

【0 1 1 0】

図 1 1 (a) に示すテーブルは基準コイン枚数テーブルであり、コイン払出枚数を演算する際に参照されるテーブルである。基準コイン枚数テーブルは、管理サーバ 8 0 の ROM 8 2 に記憶されている。基準コイン枚数テーブルで示されるように、ボーナスゲームで

行われる戦闘ゲーム上での味方キャラクターの役割によって、基準コイン枚数が異なってくる。基準コイン枚数は、コイン払出枚数の演算式の係数となっているため、ボーナスゲームで行われる戦闘ゲーム上での味方キャラクターの役割によって、コインの払出枚数が異なってくることになる。ここで、味方キャラクターとは、各遊技機1の遊技者が、戦闘ゲーム上で担当するキャラクターのことをいい、この味方キャラクターが協力してドラゴンと戦闘を行うことによって、戦闘ゲームが進行していく。

【0111】

戦闘ゲーム上での味方キャラクターの役割には、「リーダー」と「パートナー」の2つがある。「リーダー」は、スロットゲーム時のリール3L, 3C, 3Rの全停止時に「ドラゴン」が3つ入賞ライン上に沿って並んだ遊技機1の遊技者、つまり、ボーナスゲーム遊技状態を発生させた遊技機1の遊技者が担当する味方キャラクターの役割である。「パートナー」は、他の遊技機によって発生された戦闘ゲームに参加する遊技者が担当する味方キャラクターの役割である。

【0112】

戦闘ゲーム上での味方キャラクターの役割がリーダーの場合、基準コイン枚数は5,000枚であり、戦闘ゲームでの味方キャラクターの役割がパートナーの場合、基準コイン枚数は1,000枚である。

【0113】

次に、図11(b)に示す種別掛率テーブルについて説明する。種別掛率テーブルも、基準枚数テーブルと同様に、コイン払出枚数を演算する際に参照されるテーブルである。種別掛率テーブルも管理サーバ80のROM82に記憶されている。種別掛率テーブルで示されるように、ボーナスゲームで行われる戦闘ゲームでの終了結果（以下、「ボーナスゲームの結果種別」という）によって、種別掛率(1)及び種別掛率(2)の値が異なっている。この種別掛率(1)及び種別掛率(2)は、コイン払出枚数の演算式の係数となっているため、ボーナスゲームの結果種別によって、コインの払出枚数が異なってくることになる。

【0114】

ボーナスゲームの結果種別には、「勝利」、「逃げる」及び「全滅」の3つがある。「勝利」は、戦闘ゲームにおいて、敵キャラクターであるドラゴンを退治した場合、つまり、敵キャラクターに「勝利」（敵のキャラクターのHPが“0”となった）した場合の結果種別である。「勝利」の場合の種別掛率(1)は1.0、種別掛率(2)も1.0である。「逃げる」は、戦闘ゲームにおいて、敵キャラクターであるドラゴンを退治せずに、戦闘場面から逃げ出す場合の結果種別である。後述するように、「逃げる」は、戦闘ゲームにおいて、リーダーを担当している遊技者が「逃げる」コマンドを選択した場合の結果種別である。「逃げる」の場合の種別掛率(1)は0.2、種別掛率(2)は1.0である。「全滅」は、戦闘ゲームにおいて、敵キャラクターであるドラゴンを退治せずに、全ての味方キャラクターが死亡した場合の結果種別である。後述するように、味方キャラクターのヒットポイント（以下「HP」という）が“0”になった場合に、味方キャラクターは死亡することになる。「全滅」の場合の種別掛率(1)は0.0、種別掛率(2)も0.0である。

【0115】

次に、図11(c)に示す宝箱コイン枚数テーブルについて説明する。宝箱コイン枚数テーブルも、基準枚数テーブルと同様に、コイン払出枚数を演算する際に参照されるテーブルである。宝箱コイン枚数テーブルも管理サーバ80のROM82に記憶されている。宝箱コイン枚数テーブルで示されるように、戦闘ゲームで敵キャラクターより獲得した宝箱の大きさによって、宝箱コイン枚数が異なっている。この宝箱コイン枚数は、コイン払出枚数の演算式のパラメーターとなっているため、宝箱の大きさによって、コインの払出枚数が異なってくることになる。

【0116】

宝箱の大きさには、「大」、「中」及び「小」の3つがある。「大」の宝箱には、1,500枚のコインが入っている。「中」の宝箱には、1,000枚のコインが入っている。「小」の

宝箱には、500枚のコインが入っている。

【0117】

次に、図12を参照して、具体的なコイン払出枚数について説明する。図12(a)は、戦闘ゲーム上での味方キャラクターの役割が「リーダー」、宝箱の大きさが「中」、ボーナスゲームが実行されている遊技機の台数が「3台」の場合のコイン払出枚数である。図12(a)から明らかなように、ボーナスゲームの結果種別によって、コイン払出枚数に大きな違いがある。

【0118】

このように、戦闘ゲームの結果種別によって、コイン払出枚数が異なるので、味方キャラクターの行動形態、例えば、攻撃、魔法、逃げる等のコマンド一つ一つが特別遊技の結果、つまり、払い出されるコイン枚数に影響されるため、どのコマンドにするか戦略を立てる面白みが増し、遊技者の遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0119】

図12(b)は、戦闘ゲーム上での味方キャラクターの役割が「パートナー」、宝箱の大きさが「中」、ボーナスゲームが実行されている遊技機の台数が「3台」の場合のコイン払出枚数である。図12(b)を図12(a)と比較すると、コイン払出枚数に大きな違いがあるが、この違いは、戦闘ゲーム上での味方キャラクターの役割の差異に起因する。

【0120】

このように、スロットゲーム時のリール3L, 3C, 3Rの全停止時に「ドラゴン」が3つ入賞ライン上に沿って並んだ遊技機1の遊技者に払い出されるコイン枚数と、他の遊技機によって発生した戦闘ゲームに参加する遊技者に払い出されるコイン枚数を異なるようにすることで、両遊技者の公平性を確保することができる。

【0121】

次に、遊技システム100で行われるボーナスゲームを、図13～図27を参照して具体的に説明する。

【0122】

前述したように、ボーナスゲームは、スロットゲームにおいて、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に「ドラゴン」が3つ入賞ライン8に沿って並ぶことにより、スロットゲーム遊技状態から移行されるボーナスゲーム遊技状態において実行されるゲームである。また、ボーナスゲームが全遊技機1a～1hのうちの1台の遊技機で実行される状態になると、LAN(ローカルネットワーク)ケーブル等の通信手段(通信回線)で接続されている全遊技機1a～1h(図7参照)においても、ボーナスゲームが実行可能な状態となる。

【0123】

全遊技機1a～1hのうちの1台の遊技機において、スロットゲームにおいてリール3L, 3C, 3Rの全停止時に「ドラゴン」が3つ入賞ライン8に沿って並び、ボーナスゲーム遊技状態に移行すると、図13に示す画像がその遊技機の第2ディスプレイ6の画面6A(図1参照)に表示される。同時に、他の遊技機においては、図14に示す画像が、第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。図14に示す画像は、他の遊技機の遊技者にボーナスゲームの参加を促す画像である。ボーナスゲームに参加する意思のある遊技者は、十字スイッチ24(図1参照)を操作して、「はい」101を選択後、確定スイッチ25(図1参照)を押圧操作することによりボーナスゲームに参加することができる。但し、ボーナスゲームの参加には締切時間(図14の場合、後10秒後に締切)があり、この締切時間を過ぎると、ボーナスゲームには参加できず、図15に示すような画像が表示されることになる。また、ボーナスゲームの参加には定員があり、これを超えた場合も図15に示すような画像が第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。

【0124】

ボーナスゲームに参加する遊技者は、ボーナスゲームの参加料として、コイン200枚を投入する必要がある。図16の画像は、ボーナスゲームに参加する遊技者に参加料の投入

を促すため、遊技機 1 の第 2 ディスプレイ 6 の画面 6 A に表示される画像である。

【0 1 2 5】

図 1 7 の画像は、戦闘ゲームの内容を説明するために、ボーナスゲームに参加している全遊技者の遊技機 1 の第 2 ディスプレイ 6 の画面 6 A に表示される画像である。

【0 1 2 6】

図 1 7 の画像の表示が終わると、図 1 8 に示すような画像がボーナスゲームに参加している全遊技者の遊技機 1 の第 2 ディスプレイ 6 の画面 6 A に表示される。図 1 8 に示す画像は、戦闘ゲームに参加する遊技者が担当する味方キャラクターの役割と、その味方キャラクターの特徴を示すために表示される画像の一例である。図 1 8 の画像が表示された遊技機 1 のキャラクター A の役割はリーダーであり、キャラクター A は攻撃と攻撃魔法を得意としている。

【0 1 2 7】

図 1 8 の画像の表示が終わると、図 1 9 に示す画像がボーナスゲームに参加している全遊技者の遊技機 1 の第 2 ディスプレイ 6 の画面 6 A に表示される。図 1 9 に示す画像は、戦闘ゲームの開始を報知する画像である。また、図 1 9 に示す画像には、味方キャラクターであるキャラクター A 2 0 1、キャラクター B 2 0 2、キャラクター C 2 0 3 及び敵キャラクター 2 0 4 のドラゴンが表示されている。更にまた、図 1 9 の画像には、「HP」及び「MP」という数字が表示されている。「HP」はヒットポイントを意味する。各味方キャラクターの HP は、敵キャラクター 2 0 4 の攻撃や攻撃魔法によって減少し、HP が“0”になった場合、味方キャラクターは死亡することになる。また、「MP」はマジックポイントを意味し、MP が“0”になるまで、味方キャラクターは魔法を使用することができる。

【0 1 2 8】

図 2 0 の画像は、味方キャラクターの行動を決定するための「コマンド選択画面」を示している。「コマンド選択画面」には、キャラクター A 2 0 1 の行動形態を決定するためのコマンドが選択項目として示されたコマンドメニュー 2 0 5 が表示されている。コマンドメニュー 2 0 5 には、「攻撃」、「魔法」、「防御」及び「逃げる」がある。十字スイッチ 2 4 を上下に押圧操作することによって、選択しようとするコマンドの横にある円マーク 2 0 6 を点灯させることができる。そして、確定スイッチ 2 5 が二度押圧操作されると、円マーク 2 0 6 が点灯しているコマンドが、キャラクター A の次にとる行動として確定される。なお、「魔法」の横にある「MP = 2」は、魔法を選択すると「MP」を 2 消費することを示している。

【0 1 2 9】

キャラクターの行動形態が選択されると、選択されたコマンドのとおりに行動するキャラクターの画像が、遊技機 1 の第 2 ディスプレイ 6 の画面 6 A に表示される。図 2 1 の画像は、キャラクター A 2 0 1 の行動形態として「攻撃」が選択された場合に、キャラクター A 2 0 1 が敵キャラクター 2 0 4 のドラゴンを攻撃している画像である。また、図 2 1 に示される画像には、「中宝箱（コイン 1,000 枚）をゲット」という表示もされている。これは、敵キャラクター 2 0 4 を攻撃することによって、1,000 枚のコインが入った宝箱を入手したことを表示している。

【0 1 3 0】

図 2 2 の画像は、図 2 1 の画像とは反対に、キャラクター A 2 0 1、キャラクター B 2 0 2 及びキャラクター C 2 0 3 が敵キャラクター 2 0 4 に攻撃されている画像を示している。このような攻撃を敵キャラクター 2 0 4 から受けると、前述した「HP」が減少することになる。

【0 1 3 1】

図 2 3 の画像は、キャラクター A 2 0 1 の行動形態として「逃げる」が選択された場合に、キャラクター A 2 0 1、キャラクター B 2 0 2 及びキャラクター C 2 0 3 が逃げている画像を示している。この「逃げる」のコマンドは、リーダーであるキャラクターのみが選択することができるコマンドである。この「逃げる」のコマンドを選択することにより

、戦闘ゲームが終了し、図24に示すような画像が、遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。

【0132】

図24の画像は、戦闘ゲームの終了を示す画像の一例である。この画像は、敵キャラクターを退治した場合、つまり、敵キャラクターに「勝利」した場合（敵のキャラクターのHPが“0”となった場合）又は「逃げる」のコマンドを選択した場合に表示されるものである。具体的には、敵キャラクターに「勝利」したときに、パートナーとして戦闘ゲームを行った遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。この画像が表示された遊技機1には、コインが1,333枚払い出されることになる。なお、リーダーを担当した遊技者の遊技機1には、コインが5,333枚払い出されることになる。

【0133】

一方、全てのキャラクターのHPが“0”となり、キャラクターA201、キャラクターB202及びキャラクターC203の全てが死亡した場合には、図25に示す画像が遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。そして、図25に示す画像が表示された後は、図26に示すような画像が戦闘ゲームの終了を示す画像として遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。図26の画像が示すように、味方のキャラクターの全ての「HP」が“0”になった場合は、コインの払出枚数が“0”枚となる。

【0134】

また、敵キャラクターを退治した場合、つまり、敵キャラクターに「勝利」した場合（敵のキャラクターのHPが“0”となった場合）には、図27に示すような画像が遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。図27に示す画像は、敵キャラクターを退治し、味方のキャラクターが喜んでいる画像である。敵キャラクターに「勝利」すると、図24に示すような画像が、遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示された後、ボーナスゲームの戦闘ゲームは終了し、再度スロットゲームが行われることになる。

【0135】

次に、図28及び図29に示すフローチャートを参照して、遊技機1の主制御回路71のCPU121の制御動作の概要について説明する。

【0136】

まず、図28に示すように、CPU121は、ゲームスタートの入力が行われたか否かを判断する（ステップS1）。この処理において、CPU121は、スピンスイッチ15または最大BETスピンスイッチ18またはリピートBETスピンスイッチ19からのスタート信号の入力処理が行われたか否かを判断する。

【0137】

ステップS1の処理において、スピンスイッチ15または最大BETスピンスイッチ18またはリピートBETスピンスイッチ19からのスタート信号の入力処理が実行されていないと判断した場合、CPU121は、ステップS1の処理を繰り返す。

【0138】

ステップS1の処理において、スピンスイッチ15または最大BETスピンスイッチ18またはリピートBETスピンスイッチ19からのスタート信号の入力処理が実行されたと判断した場合、CPU121は、乱数サンプリング及び入賞判定処理を実行する（ステップS2）。乱数サンプリング処理において、CPU121は、乱数発生器126に対して乱数を発生する旨の信号を発生し、乱数サンプリング回路127に、3つのリール3L、3C、3R毎に乱数を抽出させる。そして、CPU121は、抽出した乱数の示す値をRAM123の所定の位置に記憶する。次に、入賞判定処理において、CPU121は、RAM123に記憶した乱数がROM122内に予め格納された図6の「確率抽選テーブル」のどの範囲に属するか、3つのリール3L、3C、3R毎に判断して、入賞ライン8に沿って停止する図柄を決定し、RAM123に記憶する。次に、CPU121は、この決定された停止図柄がROM122内に予め格納された「入賞図柄組合せテーブル」にあるどの入賞役に該当するか否かを判定する。この処理が終了した場合には、ステップS3に処理を移す。

【0139】

次に、CPU121は、リール3L、3C、3Rの回転処理を実行する（ステップS3）。この処理において、CPU121は、モータ駆動回路31に駆動信号を送ってリール3L、3C、3Rを回転駆動させる。この処理が終了した場合は、ステップS4に処理を移す。

【0140】

次に、CPU121は、リール3L、3C、3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが、図5に示すような所定の表示態様であるか否かを判断する（ステップS4）。

【0141】

ステップS4の処理において、リール3L、3C、3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが、所定の表示態様でない（例えば、図5に示されないような「WILD-赤7-1BAR」のような図柄の組合せ）と判断した場合には、CPU121は、ハズレ図柄停止処理を実行する（ステップS5）。この処理において、CPU121は、ステップS3の処理により決定された停止図柄に対応してリール3L、3C、3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路31に送り、リール3L、3C、3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが、図5に示すような所定の表示態様とならないように制御する。この処理が終了した場合には、ステップS1に処理を移す。

【0142】

ステップS4の処理において、リール3L、3C、3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが図5に示すような所定の表示態様であると判断した場合には、CPU121は、入賞図柄停止処理を実行する（ステップS6）。この処理において、CPU121は、ステップS3の処理により決定された入賞図柄に対応して、リール3L、3C、3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路31に送り、リール3L、3C、3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが、図5に示すような所定の表示態様となるように制御する。この処理が終了した場合には、ステップS7に処理を移す。

【0143】

次に、CPU121は、コイン払出処理を実行する（ステップS7）。この処理において、CPU121は、入賞の種類に対応したコイン払出指令信号をホッパー駆動回路32に供給してホッパー30から所定枚数のコインの払い出しを行う。この処理が終了した場合には、図29のステップS10に処理を移す。

【0144】

次に、図29に示すように、CPU121は、リール3L、3C、3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが、3つの「ドラゴン」からなる図柄の組合せであるか否かを判断する（ステップS10）。

【0145】

ステップS10の処理において、リール3L、3C、3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが、3つの「ドラゴン」からなる図柄の組合せであると判断した場合には、CPU121は、ボーナスゲームが開始された旨の情報であるボーナスゲーム開始情報を管理サーバ80に送信する（ステップS11）。この処理が終了した場合は、ステップS19に処理を移す。

【0146】

ステップS10の処理において、リール3L、3C、3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが、3つの「ドラゴン」からなる図柄の組合せでないとは判断した場合には、CPU121は、管理サーバ80よりボーナスゲーム開始予告命令を受信したか否かを判断する（ステップS12）。この処理において、CPU121は、管理サーバ80の処理（図30のステップS102）によって送信されたボーナスゲーム開始予告命令を受信したか否かを判断する。ボーナスゲーム開始予告命令とは、ボーナスゲームが他の遊技機によって発生されたことを示す情報である。

【0147】

ステップS12の処理において、管理サーバ80よりボーナスゲーム開始予告命令を受信していないと判断した場合は、図28のステップS1に処理を移し、管理サーバ80よりボーナスゲーム開始予告命令を受信したと判断した場合は、CPU121は、ボーナスゲーム開始予告命令受信処理を実行する（ステップS13）。この処理において、CPU121は、ボーナスゲーム開始予告命令を受信し、図14に示す画像を第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させるための信号を副制御回路171に送信する。この処理が終了した場合は、ステップS14に処理を移す。

【0148】

次に、CPU121は、ボーナスゲーム参加情報を管理サーバ80に送信するか否かを判断する（ステップS14）。ボーナスゲーム参加情報とは、ボーナスゲームに参加する旨の情報であり、ボーナスゲームが発生した遊技機とは別の遊技機により発せられる情報である。

【0149】

ステップS14の処理において、ボーナスゲーム参加情報を管理サーバ80に送信しないと判断した場合は、図28のステップS1に処理を移し、ボーナスゲーム参加情報を管理サーバ80に送信すると判断した場合は、ボーナスゲーム参加情報送信処理を実行する（ステップS15）。この処理において、CPU121は、ボーナスゲーム参加情報を管理サーバ80に送信する。この処理が終了した場合は、ステップS16に処理を移す。

【0150】

次に、CPU121は、管理サーバ80より、参加又は拒否のいずれかを報知する命令（以下、参加・拒否報知命令という）を受信したか否かを判断する（ステップS16）。この処理において、CPU121は、管理サーバ80の処理（図30のステップS108）によって送信された参加・拒否報知命令を受信したか否かを判断する。参加・拒否報知命令とは、ボーナスゲームの参加が締め切られ、ボーナスゲームに参加できない旨の情報や図15に示す画像を遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6A（図1参照）に表示を行わせる旨の情報等である。

【0151】

ステップS16の処理において、管理サーバ80より参加・拒否報知命令を受信したと判断した場合は、CPU121は、参加・拒否報知命令受信処理を実行する（ステップS17）。この処理において、CPU121は、参加・拒否報知命令を受信し、図15に示す画像を第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させるための信号を副制御回路171に送信する。この処理が終了した場合は、図28のステップS1に処理を移す。

【0152】

ステップS16の処理において、管理サーバ80より参加・拒否報知命令を受信していないと判断した場合は、CPU121は、ボーナスゲームの参加に必要な所定数のコインが投入されたか否かを判断する。（ステップS18）。

【0153】

ステップS18の処理において、ボーナスゲームの参加に必要な所定数のコインが投入されていないと判断した場合には、ステップS16に処理を戻し、ボーナスゲームの参加に必要な所定数のコインが投入されたと判断した場合には、ステップS19に処理を移す。

【0154】

次に、CPU121は、図32を参照して説明する（遊技機側）ボーナスゲーム制御処理を実行する（ステップS19）。この処理が終了した場合は、図28のステップS1に処理を移す。

【0155】

なお、本実施例においては、乱数サンプリングによって停止図柄を決定した後、入賞判定処理（ステップS2）、図柄停止処理（ステップS5、S6）、コイン払出処理（ステップS7）を実行しているが、これに限るものではない。例えば、乱数サンプリングによ

って停止図柄を決定した後、図柄停止処理、入賞判定処理を行うようにしてもよい。この入賞判定処理において、入賞の場合はコイン払出処理を行い（ステップS 7に相当）、入賞でない場合は、コイン払出処理を行わないようにする。

【0 1 5 6】

次に、図30を参照して、管理サーバ側ボーナスゲーム制御処理について説明する。この管理サーバ側ボーナスゲーム制御処理は、ボーナスゲーム時における管理サーバ80の処理をいう。

【0 1 5 7】

まず、図30に示すように、管理サーバ80は、遊技機1よりボーナスゲーム開始情報を受信したか否かを判断する（ステップS 1 0 1）。この処理において、管理サーバ80は、遊技機1の処理（図29のステップS 1 1）によって送信されたボーナスゲーム開始情報を受信したか否かを判断する。

【0 1 5 8】

ステップS 1 0 1の処理において、遊技機1よりボーナスゲーム開始情報を受信していないと判断した場合は、ステップS 1 0 1の処理を繰り返し、遊技機1よりボーナスゲーム開始情報を受信したと判断した場合、管理サーバ80は、ボーナスゲーム開始時刻の決定を行う（ステップS 1 0 2）。この処理が終了した場合は、ステップS 1 0 3に処理を移す。

【0 1 5 9】

次に、管理サーバ80は、遊技機1よりボーナスゲーム開始情報を受信し、更に、管理サーバ80は、ボーナスゲーム開始予告命令を遊技機に送信する（ステップS 1 0 3）。このときの送信先は、全遊技機1 a ~ 1 hである。この処理が終了した場合は、ステップS 1 0 4に処理を移す。

【0 1 6 0】

次に、管理サーバ80は、遊技機1よりボーナスゲーム参加情報を受信したか否かを判断する（ステップS 1 0 4）。この処理において、管理サーバ80は、遊技機1の処理（図29のステップS 1 5）によって送信されたボーナスゲーム参加情報を受信したか否かを判断する。

【0 1 6 1】

ステップS 1 0 4の処理において、遊技機1よりボーナスゲーム参加情報を受信していないと判断した場合は、ステップS 1 0 7に処理を移し、遊技機1よりボーナスゲーム参加情報を受信したと判断した場合は、管理サーバ80は、ボーナスゲーム参加情報受信処理を実行する（ステップS 1 0 5）。この処理が終了した場合は、ステップS 1 0 6に処理を移す。

【0 1 6 2】

次に、管理サーバ80は、所定の参加定員を超えたか否かを判断する（ステップS 1 0 6）。この処理において、管理サーバ80は、ステップS 1 0 5の処理におけるボーナスゲーム参加情報の受信が所定回数以上行われたか否かを判断する。

【0 1 6 3】

ステップS 1 0 6の処理において、所定の参加定員を超えたと判断した場合は、ステップS 1 0 8に処理を移し、所定の参加定員を超えていないと判断した場合は、管理サーバ80は、ボーナスゲームの開始時刻か否かを判断する（ステップS 1 0 7）。

【0 1 6 4】

ステップS 1 0 6の処理において、ボーナスゲームの開始時刻でないと判断した場合は、ステップS 1 0 4に処理を移し、ボーナスゲームの開始時刻であると判断した場合は、管理サーバ80は、参加・拒否報知命令を全遊技機1に送信する（ステップS 1 0 8）。この処理が終了した場合は、ステップS 1 0 9に処理を移す。

【0 1 6 5】

次に、管理サーバ80は、キャラクター情報決定処理を実行する（ステップS 1 0 9）。この処理において、管理サーバ80は、ボーナスゲーム上に登場するキャラクターの特

徴や、戦闘ゲーム上において味方キャラクターが行動する順番等を決定する。この処理が終了した場合は、ステップS110に処理を移す。

【0166】

次に、管理サーバ80は、キャラクター情報報知命令を遊技機1に送信する（ステップS110）。このときの送信先は、ボーナスゲームが実行される遊技機1である。キャラクター情報報知命令とは、ステップS109の処理によって決定された情報（キャラクターの行動する順番等の情報）や、図18に示す画像を遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させる命令を含んでいる。この処理が終了した場合は、ステップS111に処理を移す。なお、戦闘ゲームにおいて味方キャラクターが行動する順番は、上記のキャラクター情報決定処理（ステップS110）で決定された順番に原則従うが、味方キャラクターの死亡等により味方キャラクターの順番に変更を要するときは、管理サーバは、再度キャラクター情報決定処理を行うようにしてもよい。この場合、キャラクター情報報知命令の遊技機1への送信は、後述する図31のステップS112の処理の前に実行される。

【0167】

次に、管理サーバ80は、ボーナスゲーム開始命令を遊技機1に送信する（ステップS111）。このときの送信先は、ボーナスゲームが実行される遊技機1である。ボーナスゲーム開始命令とは、ボーナスゲームを開始させる旨の情報や図19に示す画像を遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させる命令などを含んでいる。この処理が終了した場合は、図31のステップS112に処理を移す。

【0168】

次に、図31に示すように、管理サーバ80は、遊技機1よりコマンド入力情報を受信する（ステップS112）。コマンド入力情報とは、ボーナスゲームの戦闘ゲーム上でキャラクターが次にとる行動形態を示す旨の情報である。この処理において、管理サーバ80は、図32のステップS204の処理によって遊技機1より送信されたコマンド入力情報を受信する。この処理が終了した場合は、ステップS113に処理を移す。

【0169】

次に、管理サーバ80は、ボーナスゲーム上の状態情報を決定する。（ステップS113）。ボーナスゲーム上の状態情報の決定とは、ステップS112の処理で受信したコマンド入力情報に対応して味方及び敵キャラクターのHP、コインの入った宝箱の出現等の情報を決定することをいう。この処理が終了した場合は、ステップS114に処理を移す。

【0170】

次に、管理サーバ80は、ボーナスゲーム上の状態情報を更新する（ステップS114）。この処理において、管理サーバ80は、ステップS113の処理で決定されたボーナスゲーム上の状態情報をRAM83（図10参照）に記録（更新）する。この処理が終了した場合は、ステップS115に処理を移す。

【0171】

次に、管理サーバ80は、状態情報更新命令を遊技機1に送信する。（ステップS115）。このときの送信先は、ボーナスゲームが実行される遊技機1である。状態情報更新命令とは、ステップS113の処理で決定されたボーナスゲーム上の状態情報を遊技機1のRAM123に記憶（更新）させる命令である。この処理が終了した場合は、ステップS116に処理を移す。なお、味方キャラクターいずれかのHPが“0”となった場合は、その味方キャラクターを担当する遊技者の遊技機1に戦闘ゲームが終了した旨を送信するようにしている。

【0172】

次に、管理サーバ80は、ボーナスゲーム終了か否かを判断する（ステップS116）。この処理において、管理サーバ80は、RAM83の記録を読み出し、全ての味方のキャラクターのHPが“0”であるか否か、敵キャラクターのHPが“0”であるか否か等の判断を行う。

【0173】

ステップS116の処理において、ボーナスゲーム終了でないと判断した場合は、ステップS112に処理を移し、ボーナスゲーム終了と判断した場合は、図33を参照して説明するコイン払出枚数演算処理を実行する（ステップS117）。この処理が終了した場合は、ステップS118に処理を移す。

【0174】

次に、管理サーバ80は、ボーナスゲームが実行された全遊技機1のコイン払出枚数演算結果がRAM83に記録されたか否かを判断する（ステップS118）。ここで、コイン払出枚数演算結果とは、ステップS117で実行されたコイン払出枚数演算処理の演算結果をいう。

【0175】

ステップS118の処理において、ボーナスゲームが実行された全遊技機1のコイン払出枚数の演算結果がRAM83に記録されていないと判断した場合は、ステップS117に処理を移し、ボーナスゲームが実行された全遊技機1のコイン払出枚数の演算結果がRAM83に記録されたと判断した場合は、ボーナスゲーム終了命令を遊技機1に送信する（ステップS119）。ボーナスゲーム終了命令とは、コイン払出枚数の演算結果や、ボーナスゲームを終了する旨の情報である。この処理が終了した場合は、図30のステップS101に処理を移す。

【0176】

次に、図32を参照して、遊技機側ボーナスゲーム制御処理について説明する。この処理は、図29のステップS19で実行される処理である。

【0177】

まず、図32に示すように、CPU121は、キャラクター情報報知命令を受信する（ステップS201）。この処理により、CPU121は、図30のステップS110の処理によって管理サーバ80により送信されたキャラクター情報報知命令を受信し、図18に示すような画像を遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させるための信号を副制御回路171（図8参照）に送信する。この処理が終了した場合は、ステップS202に処理を移す。

【0178】

次に、CPU121は、管理サーバ80よりボーナスゲーム開始処理を実行する。（ステップS202）。この処理において、CPU121は、図30のステップS111の処理によって管理サーバ80より送信されたボーナスゲーム開始命令を受信する。この処理が終了した場合は、ステップS203に処理を移す。

【0179】

次に、CPU121は、ボーナスゲーム開始処理を実行する（ステップS203）。この処理において、CPU121は、図19に示すような画像を遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させるための信号を副制御回路171に送信する。この処理が終了した場合は、ステップS204に処理を移す。

【0180】

次に、CPU121は、コマンド入力情報を管理サーバ80に送信する（ステップS204）。この処理が終了した場合は、ステップS205に処理を移す。なお、戦闘ゲームにおいて味方キャラクターの死亡等により、戦闘ゲームにおける味方キャラクターの行動の順番が変更になった場合は、ステップS208の処理の後に、管理サーバ80よりキャラクター情報報知命令を受信するようにしている。

【0181】

次に、CPU121は、管理サーバ80より状態情報更新命令を受信する。（ステップS205）。この処理において、CPU121は、図30のステップS115の処理によって管理サーバ80より送信された状態情報更新命令を受信する。この処理が終了した場合は、ステップS206に処理を移す。

【0182】

次に、CPU121は、状態情報更新開始処理を実行する（ステップS206）。この処理において、CPU121は、ステップS205の処理によって受信した状態情報更新命令に含まれた情報をRAM123に記録（更新）する。この処理が終了した場合は、ステップS207に処理を移す。

【0183】

次に、CPU121は、ボーナスゲーム中途処理を実行する（ステップS207）。この処理において、CPU121は、図21に示すような画像を遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させるための信号を副制御回路171に送信する。この処理が終了した場合は、ステップS208に処理を移す。

【0184】

次に、CPU121は、管理サーバ80よりボーナスゲーム終了命令を受信したか否かを判断する（ステップS208）。この処理において、CPU121は、図31のステップS119の処理によって管理サーバ80より送信されたボーナスゲーム終了命令を受信したか否かを判断する。ここで、ボーナスゲーム終了命令は、戦闘ゲームにおいて、「勝利」、「逃げる」及び「全滅」が確定したときの全遊技機1（但し、戦闘ゲームが行われていない遊技機1を除く）に、或いは、戦闘ゲーム途中にHPが“0”となった味方キャラクターを担当する遊技者の遊技機1に、管理サーバ80から送信されるようになっている。

【0185】

ステップS208の処理において、管理サーバ80よりボーナスゲーム終了命令を受信していないと判断した場合は、ステップS204に処理を戻し、管理サーバ80よりボーナスゲーム終了命令を受信したと判断した場合は、CPU121は、管理サーバ80よりボーナスゲーム終了命令を受信する（ステップS209）。この処理が終了した場合は、ステップS210に処理を移す。

【0186】

次に、CPU121は、コイン払出処理を実行する（ステップS210）。この処理が終了した場合は、ステップS211に処理を移す。

【0187】

次に、CPU121は、ボーナスゲーム終了処理を実行する（ステップS211）。この処理において、CPU121は、図23～図27に示すような画像を遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させるための信号を副制御回路171に送信する。この処理が終了した場合は、図28のステップS1に処理を移す。

【0188】

次に、図33を参照して、コイン払出枚数演算処理について説明する。この処理は、図31のステップS117で実行される処理である。

【0189】

まず、図33に示すように、管理サーバ80は、図33のフローチャートによってコイン払出枚数の演算結果を出そうとしている遊技機1が、ボーナスゲーム開始情報を管理サーバ80に送信（図29のステップS11）した遊技機1（ボーナスゲームを発生させた遊技機1）であるか否かを判断する。この判断によって、図33のフローチャートによってコイン払出枚数の演算結果を出そうとしている遊技機1の遊技者の担当する味方キャラクターの役割が「リーダー」又は「パートナー」のどちらであるのかがわかる。

【0190】

ステップS301の処理において、図33のフローチャートによってコイン払出枚数の演算結果を出そうとしている遊技機1が、ボーナスゲーム開始情報を管理サーバ80に送信（図29のステップS11）した遊技機1（ボーナスゲームを発生させた遊技機1）であると判断した場合は、管理サーバ80は、基準コイン枚数を5,000枚としてRAM83に記録する（ステップS302）。この処理が終了した場合は、ステップS304に処理を移す。

【0191】

ステップ S301 の処理において、図 33 のフローチャートによってコイン払出枚数の演算結果を出そうとしている遊技機 1 が、ボーナスゲーム開始情報を管理サーバ 80 に送信（図 29 のステップ S11）した遊技機 1（ボーナスゲームを発生させた遊技機 1）でないと判断した場合は、管理サーバ 80 は、基準コイン枚数を 1,000 枚として RAM83 に記録する（ステップ S302）。この処理が終了した場合は、ステップ S304 に処理を移す。

【0192】

次に、管理サーバ 80 は、ボーナスゲームの結果種別が、「勝利」であるか否かを判断する（ステップ S304）。この処理において、管理サーバ 80 は、RAM83 の記録を読み出し、敵キャラクターの HP が“0”であるか否かを判断する。

【0193】

ステップ S304 の処理において、ボーナスゲームの結果種別が、「勝利」であると判断した場合は、種別掛率（1）を 1.0、種別掛率（2）を 1.0 として RAM83 に記録する（ステップ S305）。この処理が終了した場合は、ステップ S309 に処理を移す。

【0194】

ステップ S304 の処理において、ボーナスゲームの結果種別が、「勝利」でないと判断した場合は、管理サーバ 80 は、ボーナスゲームの結果種別が、「逃げる」であるか否かを判断する（ステップ S306）。この処理において、管理サーバ 80 は、図 20 に示すような画像において、コマンドメニューから「逃げる」が選択され、確定スイッチ 25 により発生した信号を受信したか否かを判断する。

【0195】

ステップ S306 の処理において、ボーナスゲームの結果種別が、「逃げる」であると判断した場合は、種別掛率（1）を 0.2、種別掛率（2）を 1.0 として RAM83 に記録する（ステップ S307）。この処理が終了した場合は、ステップ S309 に処理を移す。

【0196】

ステップ S306 の処理において、ボーナスゲームの結果種別が、「逃げる」でないと判断した場合は、種別掛率（1）を 0.0、種別掛率（2）を 0.0 として RAM83 に記録する（ステップ S308）。この処理が終了した場合は、ステップ S309 に処理を移す。なお、戦闘ゲームの途中で、味方キャラクターいずれかの HP が“0”となった場合も、ステップ S308 の処理が実行されるようになっている。

【0197】

次に、管理サーバ 80 は、演算処理を実行する（ステップ S309）。この処理において、管理サーバ 80 は、図 11 に示すコイン払出枚数の演算式を用いて、コイン払出枚数の演算処理を実行する。この演算処理においては、ステップ S302、ステップ S303、ステップ S305、ステップ S307、ステップ S308 の処理によって RAM83 に記録された係数及びパラメーター、ボーナスゲーム上で獲得した宝箱のコイン枚数、ボーナスゲームが実行されている遊技機の台数を考慮して、コイン払出枚数の演算処理を実行する。

【0198】

次に、管理サーバ 80 は、演算結果を RAM83 に記録する（ステップ S310）。この処理において、管理サーバ 80 は、ステップ S309 で実行された演算処理の演算結果を RAM83 に記録する。この処理が終了した場合は、図 31 のステップ S118 に処理を移す。

【0199】

以上、実施例 1 について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【0200】

実施例においては、敵キャラクターを一のドラゴンのみとしているが、これに限らず、敵キャラクターを複数にしてもよい。例えば、敵キャラクターを主キャラクターと一又は複数の副キャラクターで構成するようにしてもよい。

【0201】

また、実施例においては、ある遊技者の担当するキャラクターが「HP」＝“0”となって死亡した場合であっても、ボーナスゲームの結果種別が「勝利」又は「逃げる」の場合であれば、その遊技者の遊技機のコインの払出枚数は“0”枚とならないが、これに限らず、コインの払出枚数を“0”枚としてもよい。つまり、図11(b)の種別掛率テーブルにおいて、ボーナスゲームの結果種別の「勝利」を「勝利（HPが“0”でない）」と「勝利（HPが“0”である）」に分けて、「勝利（HPが“0”である）」の種別掛率（1）と種別掛率（2）の数値を“0.0”としてもよい。同様に、ボーナスゲームの結果種別の「逃げる」を「逃げる（HPが“0”でない）」と「逃げる（HPが“0”である）」に分けて、「逃げる（HPが“0”である）」の種別掛率（1）と種別掛率（2）の数値を“0.0”としてもよい。これによって、ボーナスゲームの結果種別が「勝利」又は「逃げる」の場合であっても、キャラクターが「HP」＝“0”となって死亡した場合は、コインの払出枚数を“0”枚とすることができる。

【0202】

また、実施例のボーナスゲームの終了時においては、図11に示すように、敵キャラクターから獲得した宝箱のコインは、味方のキャラクターの人数で均等割りされて、各キャラクターの担当する遊技者の遊技機でコインが払い出されるが、これに限らず、宝箱のコインの全ては、戦闘ゲーム上の味方キャラクターの役割でリーダーを担当する遊技者に付与するようにしてもよい。

【0203】

また、実施例においては、ボーナスゲームが実行される契機は、複数の遊技機1のうち少なくとも1つの遊技機1のスロットゲームにおいて、リール3L、3C、3Rの全停止時に「ドラゴン」が入賞ライン8に沿って並ぶことであるが、これに限られるものではない。例えば、ボーナスゲームの契機として、乱数抽出による抽選（この場合、抽選機能は管理サーバ80でも遊技機1のどちらに持たせてもよい）で当選した場合、ある期間における単位遊技（スロットゲーム）数が所定数を超過した場合、前回のボーナスゲームから所定時間を経過した場合、スロットゲームにおけるコイン投入数が所定数を超過した場合、又はコイン払出枚数が所定数を超過した場合等にしてもよい。

【0204】

実施例においては、管理サーバ80をサーバとし、かつ、各遊技機1をクライアントとしたいわゆるクライアント／サーバ型のネットワークによる遊技システムが実現されているが、これに限られるものではない。つまり、本実施例の遊技システムは、ピア・ツー・ピア型のネットワークのように、上記管理サーバを持たないネットワークで実現するようにしてもよい。

【0205】

〔実施例2〕

次に、図34を参照して、実施例2について説明する。なお、実施例1と差異がある部分のみ説明を行うものとし、実施例1と同じ内容のものは説明を原則省略するものとする。

【0206】

図7に示すように、実施例1の遊技システム100は、複数の遊技機1と管理サーバ80との間を所定の情報が通信可能な状態で接続されている、いわゆるクライアント／サーバ型のネットワークで構成される遊技システムであった。

【0207】

一方、図34に示すように、実施例2での遊技システム200も、実施例1と同様にクライアント／サーバ型のネットワークで構成されるが、実施例2では、遊技機1とは別個の管理サーバ80を設けるのではなく、遊技機1a～1hのいずれかの遊技機1に実施例1の管理サーバ80と同様の機能をもつ通信制御手段を内蔵するように構成した遊技システムについて説明する。なお、本実施例においては、遊技機1aを構成する周辺装置等の符号の終わりに「a」を付記するものとする。同様に、遊技機1b～1hを構成する周辺装置等の符号の終わりには「b」～「h」を付記するものとする。例えば、遊技機1aを

構成するROM122は「ROM122a」となる。

【0208】

図34は、実施例2に係る遊技システム200全体の概略構成を示す説明図である。この遊技システムは、複数の遊技機1で構成されている。遊技機1aと各遊技機1b～1h間は、LANケーブル等の通信手段を介して、所定の情報が通信可能な状態で接続されている。そして、上記したように、遊技機1a～1hのうち遊技機1aにはサーバと同様の機能を持つ通信制御手段を有している。なお、遊技機1a以外の遊技機1b～1hは、遊技機1aのような通信制御手段を有していない。遊技機1aの通信制御手段については後述する。

【0209】

なお、本実施例の遊技システムを構成する各遊技機1に、自己の遊技機が本遊技システムのサーバとして機能するマスターとなるのか、クライアントとして機能するスレーブとなるのかを決定するマスタースレーブ決定手段を設けてもよい。この場合、各遊技機1に予め管理サーバ80と同様の機能をもつ通信制御手段を設けておく。そして、マスタースレーブ決定手段によりマスターとなることが決定された遊技機1は、その通信制御手段により、管理サーバ80と同様に本遊技システムの通信処理を制御する。

【0210】

次に、上記した遊技機1aの通信制御手段について図40を参照して説明する。図40は、遊技機1aにおける遊技処理動作を制御する主制御回路71aと、主制御回路71aに電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路71から送信される制御指令に基づいてメインディスプレイ5a、第2ディスプレイ6aを制御する副制御回路171aとを含む回路構成を示す。なお、主制御回路71aのCPU121aとアクチュエータは、入力ポート及び出力ポートで接続されているが、実施例1と同様に入力ポート及び出力ポートの記載を省略している。また、遊技機1aにおける遊技処理動作を制御する主制御回路71a等の説明も省略する。

【0211】

図40に示すように、遊技機1のROM122aは、通信制御プログラム等も格納されており、これをCPU121aに送信する。このROM122aには、実施例1で前述したボーナスゲーム時のコイン獲得枚数演算式、基準枚数テーブル、種別掛率テーブル及び宝箱コイン枚数テーブルも格納されている（図11（a）～（c）参照）。また、CPU121aには通信ポート129b～129hが1台ずつ接続されている。この通信ポート129b～129hはそれぞれ遊技機1b、1c・・・1hに接続されている。これにより、CPU121aは、各遊技機1を通信ポートの番号により識別することができる。また、RAM123aには、通信ポート129b～129hを介して送信されてくる情報等を一時的に記憶したり、CPU121aの演算処理の際のワークメモリ領域として利用されたりする。

【0212】

実施例2において、遊技システム200で行われるボーナスゲームの説明は、実施例1で説明したボーナスゲームの説明と同じ内容である（図13～図27参照）。但し、遊技機1aは実施例1の管理サーバ80と同じサーバ機能を有している。

【0213】

次に、図35に示すフローチャートを参照して、実施例2における遊技機1aの主制御回路71aのCPU121aの制御動作の概要について説明する。なお、図35のステップS401～ステップS404は、実施例1の図28のステップS1～ステップS4と共通するため、説明を省略する。

【0214】

また、遊技機1aとLANケーブルで接続されている遊技機1b～1hの主制御回路71のCPU121aの制御動作の概要の説明及びボーナス制御処理の説明は、実施例1の遊技機1の主制御回路71のCPU121の制御動作の概要の説明及び遊技機側ボーナス制御処理の説明と共通であるため、ここでは省略する。

【0215】

まず、図35に示すように、ステップS404の処理において、リール3La、3Ca、3Raの全停止時に入賞ライン8aに沿って停止する図柄の組合せが、所定の表示態様でない（例えば、図5に示されないような「WILD-赤7-1BAR」のような図柄の組合せ）と判断した場合には、CPU121aは、ハズレ図柄停止処理を実行する（ステップS405）。この処理において、CPU121aは、ステップS403の処理により決定された停止図柄に対応してリール3La、3Ca、3Raを停止制御する信号をモータ駆動回路31aに送り、リール3La、3Ca、3Raの全停止時に入賞ライン8aに沿って停止する図柄の組合せが、図5に示すような所定の表示態様とならないように制御する。この処理が終了した場合には、ステップS401に処理を戻す。

【0216】

ステップS404の処理において、リール3La、3Ca、3Raの全停止時に入賞ライン8aに沿って停止する図柄の組合せが図5に示すような所定の表示態様であると判断した場合には、CPU121aは、入賞図柄停止処理を実行する（ステップS406）。この処理において、CPU121aは、ステップS403の処理により決定された入賞図柄に対応して、リール3La、3Ca、3Raを停止制御する信号をモータ駆動回路31aに送り、リール3La、3Ca、3Raの全停止時に入賞ライン8aに沿って停止する図柄の組合せが、図5に示すような所定の表示態様となるように制御する。この処理が終了した場合には、ステップS407に処理を移す。

【0217】

次に、CPU121aは、コイン払出処理を実行する（ステップS407）。この処理において、この処理が終了した場合には、ステップS408に処理を移す。

【0218】

次に、CPU121aは、リール3La、3Ca、3Raの全停止時に入賞ライン8aに沿って停止する図柄の組合せが、3つの「ドラゴン」からなる図柄の組合せであるか否かを判断する（ステップS408）。

【0219】

ステップS408の処理において、リール3La、3Ca、3Raの全停止時に入賞ライン8aに沿って停止する図柄の組合せが、3つの「ドラゴン」からなる図柄の組合せであると判断した場合には、図37のステップS420に処理を移す。

【0220】

図36に示すように、ステップS408の処理において、リール3La、3Ca、3Raの全停止時に入賞ライン8aに沿って停止する図柄の組合せが、3つの「ドラゴン」からなる図柄の組合せでないと判断した場合には、CPU121aは、他の遊技機1b~1hよりボーナスゲーム開始情報を受信したか否かを判断する（ステップS411）。この処理において、CPU121aは、他の遊技機1b~1hの処理（後述する図29のステップS11）によって送信されたボーナスゲーム開始情報を受信したか否かを判断する。

【0221】

ステップS411の処理において、他の遊技機1b~1hよりボーナスゲーム開始情報を受信していないと判断した場合は、図35のステップS401に処理を移し、他の遊技機1b~1hよりボーナスゲーム開始情報を受信したと判断した場合は、CPU121aは、ボーナスゲーム開始情報受信処理を実行する（ステップS412）。この処理が終了した場合は、ステップS403に処理を移す。

【0222】

次に、CPU121aは、ボーナスゲーム開始時刻の決定を行う（ステップS413）。この処理が終了した場合は、ステップS414に処理を移す。

【0223】

次に、CPU121aは、ボーナスゲーム開始予告送信処理を実行する（ステップS414）。この処理において、CPU121aは、ボーナスゲーム開始予告命令を他の遊技機1b~1hに送信する。また、CPU121aは、図35のステップS408で“N

”の場合には、図14に示す画像を第2ディスプレイ6aの画面6Aaに表示させるための信号を副制御回路171aに送信する。この処理が終了した場合は、ステップS415に処理を移す。

【0224】

次に、CPU121aは、ボーナスゲーム参加処理が実行されたか否かを判断する（ステップS415）。この処理において、CPU121aは、図14に示す画像が表示されているときに遊技者の操作により確定スイッチ25aが操作され、発生した信号を受信したか否かを判断する。

【0225】

ステップS415の処理において、ボーナスゲーム参加処理が実行されていないと判断した場合には、図37のステップS420に処理を移し、ボーナスゲーム参加処理が実行されたと判断した場合は、CPU121aは、ボーナスゲーム参加処理を実行する（ステップS416）。この処理が終了した場合は、ステップS417に処理を移す。

【0226】

次に、CPU121aは、ボーナスゲームの参加に必要な所定数のコインが、ステップS414で決定された開始時刻までに投入されたか否かを判断する（ステップS417）。

【0227】

図37に示すように、ステップS417の処理において、ボーナスゲームの参加に必要な所定数のコインが、ステップS414で決定された開始時刻までに投入されたと判断した場合は、ステップS423に処理を移し、ボーナスゲームの参加に必要な所定数のコインが、ステップS414で決定された開始時刻までに投入されていないと判断した場合は、CPU121aは、ボーナスゲーム開始予告命令を遊技機1b～1hに送信する（ステップS420）。この処理が終了した場合は、ステップS421に処理を移す。

【0228】

次に、CPU121aは、他の遊技機1b～1hによりボーナスゲーム参加情報を受信したか否かを判断する（ステップS421）。

【0229】

ステップS421の処理において、他の遊技機1b～1hよりボーナスゲーム参加情報を受信していないと判断した場合は、ステップS424に処理を移し、他の遊技機1b～1hよりボーナスゲーム参加情報を受信したと判断した場合は、CPU121aは、ボーナスゲーム参加情報受信処理を実行する（ステップS422）。この処理が終了した場合は、ステップS423に処理を移す。

【0230】

次に、CPU121aは、所定の参加定員を超えたか否かを判断する（ステップS423）。

【0231】

ステップS423の処理において、所定の参加定員を超えたと判断した場合は、図38のステップS431に処理を移し、所定の参加定員を超えていないと判断した場合は、CPU121aは、ボーナスゲームの開始時刻か否かを判断する（ステップS424）。

【0232】

ステップS424の処理において、ボーナスゲームの開始時刻でないと判断した場合には、ステップS421に処理を戻し、図37に示すように、ボーナスゲームの開始時刻であると判断した場合は、CPU121aは、参加・拒否命令を他の遊技機1b～1hに送信する。また、CPU121aは、図15に示す画像を第2ディスプレイ6aの画面6Aaに表示させるための信号を副制御回路171aに送信する。この処理が終了した場合は、ステップS432に処理を移す。

【0233】

次に、CPU121aは、キャラクター情報決定処理を実行する（ステップS432）。この処理において、CPU121aは、ボーナスゲーム上に登場するキャラクターの特

徴や、キャラクターの行動の順番等を決定する。この処理が終了した場合は、ステップ S 4 3 3 に処理を移す。

【0 2 3 4】

次に、CPU 1 2 1 a は、キャラクター情報報知処理を実行する（ステップ S 4 3 3）。この処理において、CPU 1 2 1 a は、キャラクター情報報知命令をボーナスゲーム実行中の他の遊技機 1 b ~ 1 h に送信する。キャラクター情報報知命令とは、ステップ S 4 3 3 の処理によって決定された情報や、図 1 8 に示す画像を他の遊技機 1 b ~ 1 h の第 2 ディスプレイ 6 の画面 6 A に表示させる命令を含んでいる。また、CPU 1 2 1 a は、遊技機 1 a がボーナスゲーム実行中の場合は、図 1 8 に示すような画像を第 2 ディスプレイ 6 a の画面 6 A a に表示させるための信号を副制御回路 1 7 1 a（図 4 0 参照）に送信する。この処理が終了した場合は、ステップ S 4 3 4 に処理を移す。

【0 2 3 5】

次に、CPU 1 2 1 a は、ボーナスゲーム開始処理を実行する（ステップ S 4 3 4）。この処理において、CPU 1 2 1 a は、ボーナスゲーム開始命令を他の遊技機 1 b ~ 1 h に送信する。ボーナスゲーム開始命令とは、ボーナスゲームを開始させる旨の情報や図 1 9 に示す画像を他の遊技機 1 b ~ 1 h の第 2 ディスプレイ 6 の画面 6 A に表示させる命令などを含んでいる。また、CPU 1 2 1 a は、遊技機 1 a がボーナスゲーム実行中の場合は、図 1 9 に示すような画像を第 2 ディスプレイ 6 a の画面 6 A a に表示させるための信号を副制御回路 1 7 1 a に送信する。この処理が終了した場合は、ステップ S 4 3 5 に処理を移す。

【0 2 3 6】

次に、CPU 1 2 1 a は、コマンド入力情報受信処理を実行する（ステップ S 4 3 5）。この処理において、CPU 1 2 1 a は、コマンド入力情報を他の遊技機 1 b ~ 1 h より受信する。コマンド入力情報とは、ボーナスゲームの戦闘ゲーム上でキャラクターが次にとる行動形態を示す旨の情報である。また、CPU 1 2 1 a は、遊技機 1 a がボーナスゲーム実行中の場合は、図 2 0 に示す画像が表示されているときに遊技者の操作により確定スイッチ 2 5 a が操作され、発生した信号を受信する。この処理が終了した場合は、ステップ S 4 3 6 に処理を移す。

【0 2 3 7】

次に、CPU 1 2 1 a は、ボーナスゲーム上の状態情報を決定する。（ステップ S 4 3 6）。ボーナスゲーム上の状態情報の決定とは、ステップ S 4 3 5 の処理のコマンド入力情報に対応して味方及び敵キャラクターの HP、コインの入った宝箱の出現等の情報を決定することを言う。この処理が終了した場合は、ステップ S 4 3 7 に処理を移す。

【0 2 3 8】

次に、CPU 1 2 1 a は、ボーナスゲーム上の状態情報を更新する（ステップ S 4 3 7）。この処理において、CPU 1 2 1 a は、ステップ S 4 3 6 の処理で決定されたボーナスゲーム上の状態情報を RAM 1 2 3 a（図 4 0 参照）に記録（更新）する。この処理が終了した場合は、ステップ S 4 3 8 に処理を移す。

【0 2 3 9】

次に、CPU 1 2 1 a は、状態情報更新処理を実行する（ステップ S 4 3 8）。この処理において、CPU 1 2 1 a は、状態情報更新命令を遊技機 1 b ~ 1 h に送信する。状態情報更新命令とは、ステップ S 4 3 6 の処理で決定されたボーナスゲーム上の状態情報を他の遊技機 1 b ~ 1 h の RAM 1 2 3 に記憶（更新）させる命令である。また、CPU 1 2 1 a は、遊技機 1 a がボーナスゲーム実行中の場合は、ボーナスゲーム中途処理を実行する。この処理において、CPU 1 2 1 a は、図 2 1 に示すような画像を遊技機 1 の第 2 ディスプレイ 6 の画面 6 A に表示させるための信号を副制御回路 1 7 1 に送信する。この処理が終了した場合は、ステップ S 4 3 9 に処理を移す。

【0 2 4 0】

次に、CPU 1 2 1 a は、ボーナスゲーム終了か否かを判断する（ステップ S 4 3 9）。この処理において、CPU 1 2 1 a は、RAM 8 3 a の記録を読み出し、全ての味方の

キャラクターのHPが“0”であるか否か、敵キャラクターのHPが“0”であるか否か等の判断を行う。

【0241】

ステップS439の処理において、ボーナスゲーム終了でないと判断した場合は、ステップS435に処理を移し、ボーナスゲーム終了と判断した場合は、図39に示すように、図33を参照して説明したコイン払出枚数演算処理を実行する（ステップS441）。この処理が終了した場合は、ステップS442に処理を移す。

【0242】

次に、CPU121aは、ボーナスゲームが実行された全遊技機1のコイン払出枚数演算結果がRAM123aに記録されたか否かを判断する（ステップS442）。ここで、コイン払出枚数演算結果とは、ステップS441で実行されたコイン払出枚数演算処理の演算結果をいう。

【0243】

ステップS442の処理において、ボーナスゲームが実行された全遊技機1のコイン払出枚数の演算結果がRAM123aに記録されていないと判断した場合は、ステップ443に処理を移し、ボーナスゲームが実行された全遊技機1のコイン払出枚数の演算結果がRAM123aに記録されたと判断した場合は、ボーナスゲーム終了処理を実行する（ステップS443）。この処理において、CPU121aは、ボーナスゲーム終了命令を遊技機1b～1hに送信する。また、CPU121aは、遊技機1aがボーナスゲーム実行中の場合は、図23～図27に示すような画像を第2ディスプレイ6aの画面6Aaに表示させるための信号を副制御回路171aに送信するとともに、コインの払い出しが行われる場合は、コイン払出処理を実行する。この処理が終了した場合は、図35のステップS401に処理を移す。

【図面の簡単な説明】

【0244】

【図1】 実施例1の遊技システムを構成する遊技機の外観を示す斜視図。

【図2】 実施例1の遊技システムを構成する遊技機のメインディスプレイを示す図。

【図3】 実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイを示す図。

【図4】 実施例1の遊技システムを構成する遊技機の各リールに描かれた図柄列を示す図。

【図5】 実施例1の遊技システムを構成する遊技機の配当表を示す図。

【図6】 実施例1の遊技システムを構成する遊技機のリールの確率抽選テーブルの例を示す図。

【図7】 実施例1の遊技システム全体の構成を示す説明図。

【図8】 実施例1の遊技システムを構成する遊技機の電気回路の構成を示すブロック図。

【図9】 実施例1の遊技システムを構成する遊技機の副制御回路の電気回路の構成を示すブロック図。

【図10】 実施例1の遊技システムを構成する管理サーバの電気回路の構成を示すブロック図。

【図11】 実施例1の遊技システムを構成する管理サーバのROMに格納されているボーナスゲーム時のコイン獲得枚数演算式、(a) 基準コイン枚数テーブル、(b) 種別掛率テーブル及び(c) 宝箱コイン枚数テーブル。

【図12】 実施例1の遊技システムを構成する遊技機のコイン払出枚数を具体的に説明する図。

【図13】 実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図。

【図14】 実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図。

【図15】 実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示され

るボーナスゲームの一例を示す図。

【図 16】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機の第 2 ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図。

【図 17】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機の第 2 ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図。

【図 18】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機の第 2 ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図。

【図 19】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機の第 2 ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図。

【図 20】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機の第 2 ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図。

【図 21】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機の第 2 ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図。

【図 22】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機の第 2 ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図。

【図 23】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機の第 2 ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図。

【図 24】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機の第 2 ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図。

【図 25】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機の第 2 ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図。

【図 26】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機の第 2 ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図。

【図 27】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機の第 2 ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図。

【図 28】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機の主制御回路のメインフローチャート。

【図 29】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機の図 28 に続くフローチャート。

【図 30】実施例 1 の遊技システムを構成する管理サーバのボーナスゲーム制御処理を示すフローチャート。

【図 31】実施例 1 の遊技システムを構成する管理サーバの図 30 に続くフローチャート。

【図 32】実施例 1 の遊技システムを構成する遊技機のボーナスゲーム制御処理を示すフローチャート。

【図 33】実施例 1 の遊技システムを構成する管理サーバのコイン払出枚数演算処理を示すフローチャート。

【図 34】実施例 2 の遊技システム全体の構成を示す説明図。

【図 35】実施例 2 の遊技システムを構成する遊技機 1 a の主制御回路のメインフローチャート。

【図 36】実施例 2 の遊技システムを構成する遊技機 1 a の図 36 に続くフローチャート。

【図 37】実施例 2 の遊技システムを構成する遊技機 1 a の図 37 に続くフローチャート。

【図 38】実施例 2 の遊技システムを構成する遊技機 1 a の図 38 に続くフローチャート。

【図 39】実施例 2 の遊技システムを構成する遊技機 1 a の図 39 に続くフローチャート。

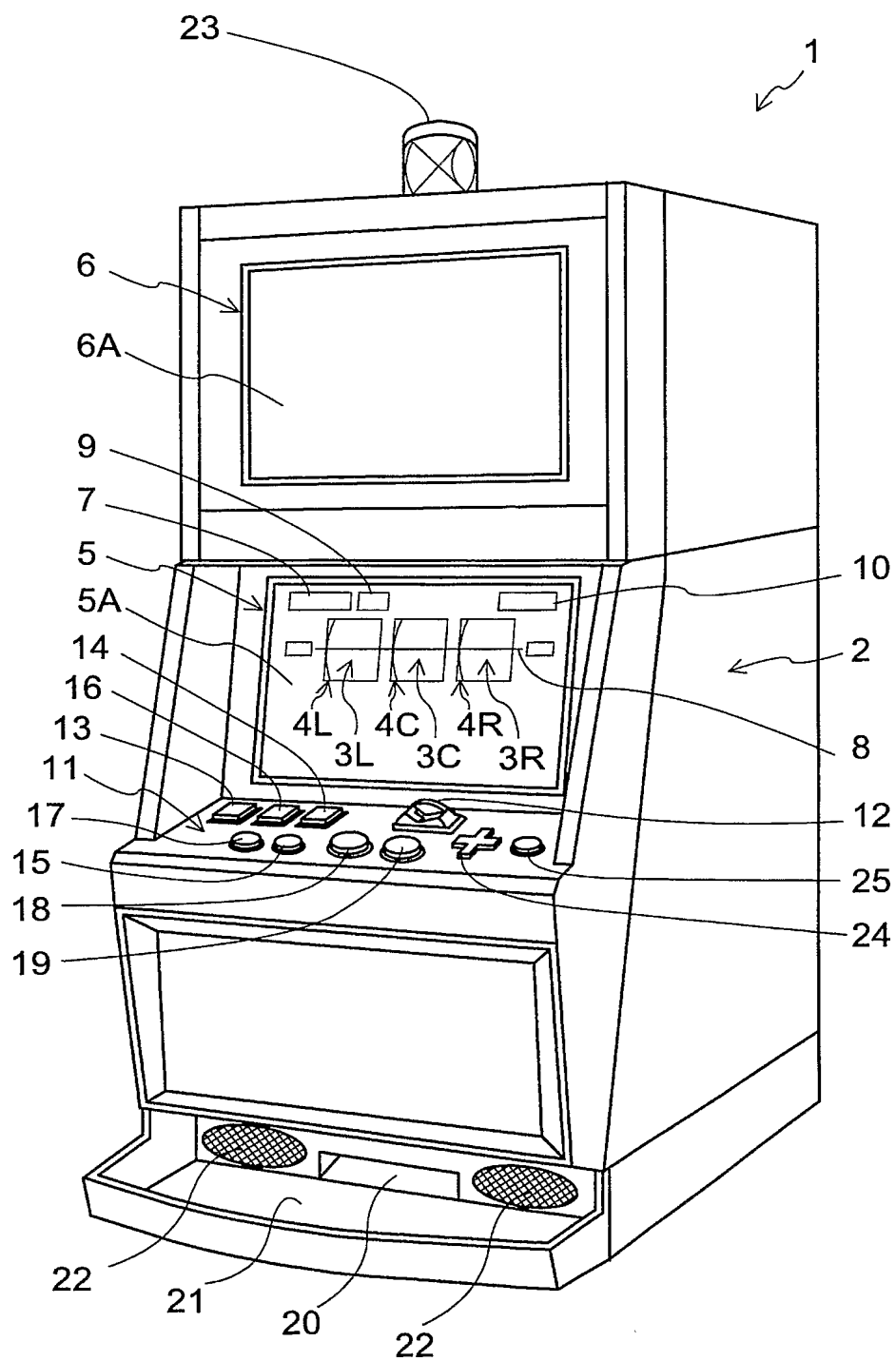
【図 40】実施例 2 の遊技システムを構成する遊技機の電気回路の構成を示すブロック図。

【符号の説明】

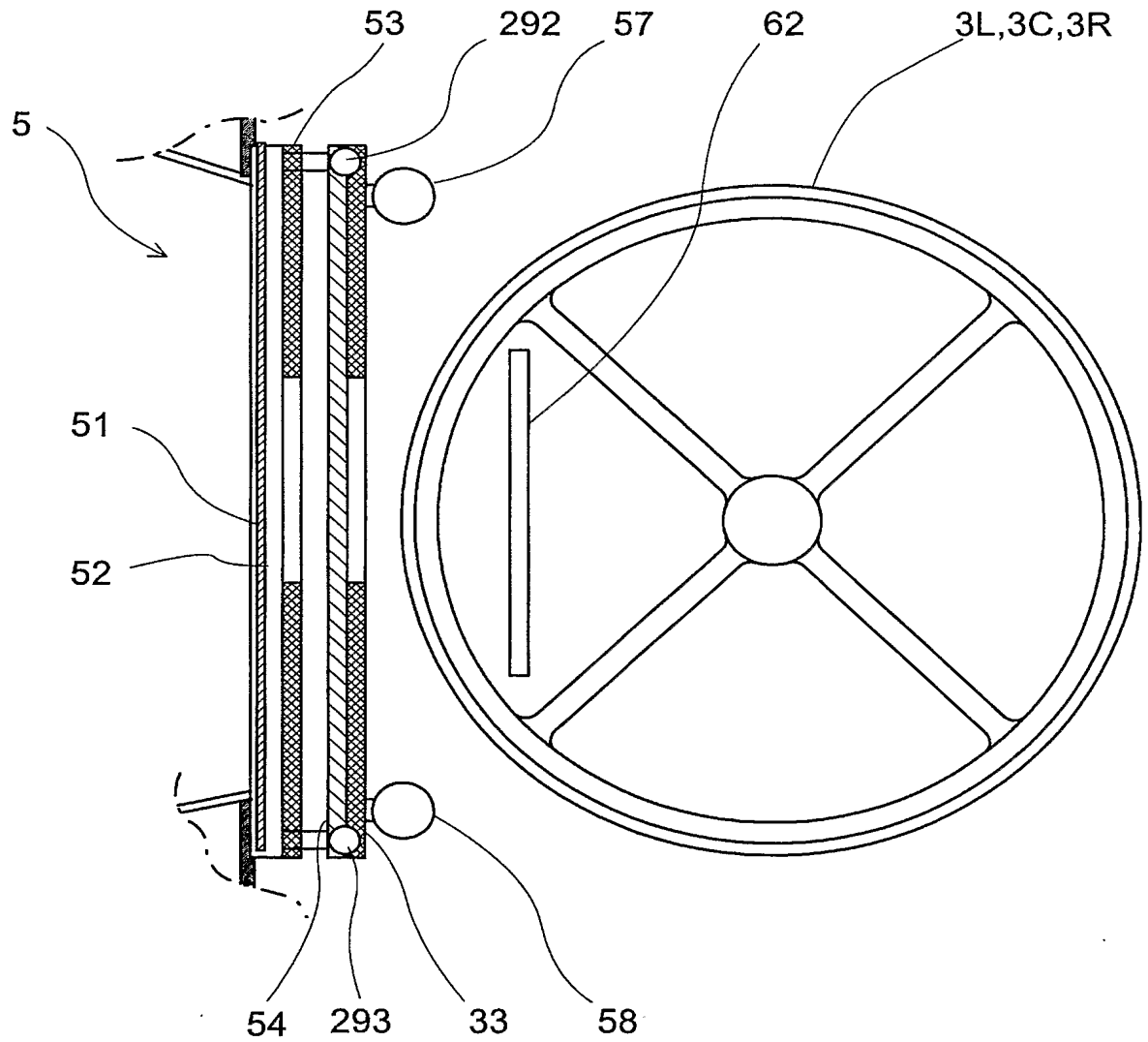
【 0 2 4 5 】

| | |
|---------------|----------|
| 1 | 遊技機 |
| 3 L, 3 C, 3 R | リール |
| 7 1 | 主制御回路 |
| 8 0 | 管理サーバ |
| 8 1 | C P U |
| 8 2 | R O M |
| 8 3 | R A M |
| 1 0 0 | 遊技システム |
| 1 2 1 | C P U |
| 1 2 2 | R O M |
| 1 2 3 | R A M |
| 1 2 8 | 通信ポート |
| 1 2 9 | 通信ポート |
| 1 7 1 | 副制御回路 |
| 2 0 0 | 遊技システム |
| 2 2 1 | サブ C P U |
| 2 2 2 | サブ R O M |
| 2 2 3 | サブ R A M |

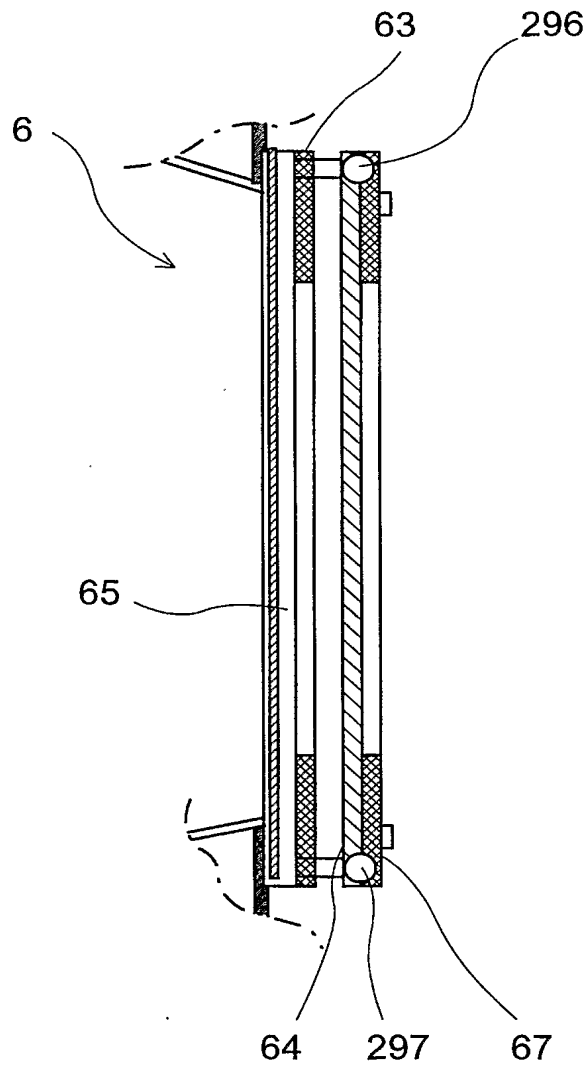
【書類名】 図面
【図 1】



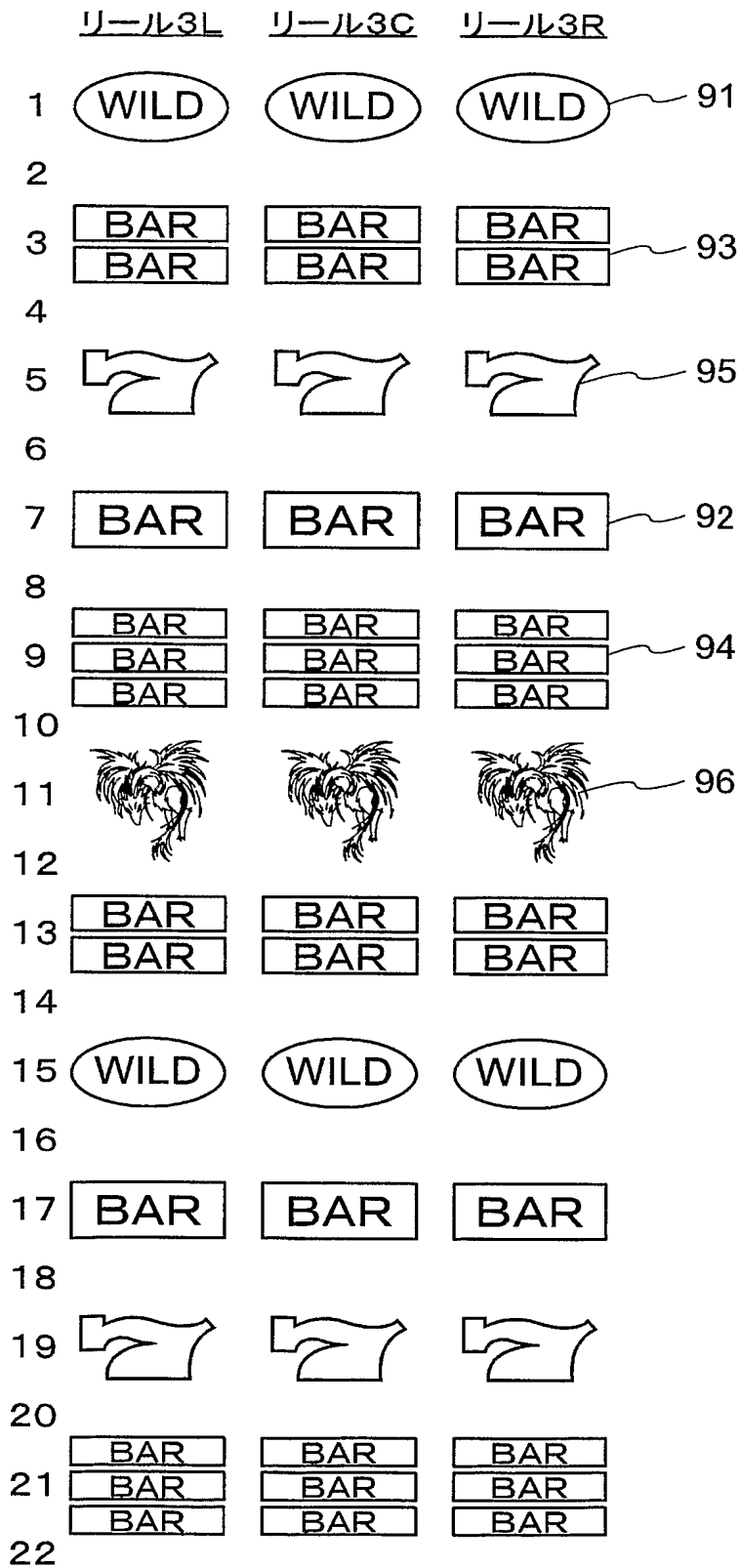
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

配当表

| 図柄の組合せ | 1ベット | 2ベット | 3, 4ベット |
|-----------------------------|------|------|---------|
| WILD - WILD - WILD | 200 | 400 | 1,000 |
| ドラゴン - ドラゴン - ドラゴン | 100 | 200 | 400 |
| 赤7 - 赤7 - 赤7 | 50 | 100 | 200 |
| 3BAR - 3BAR - 3BAR | 40 | 80 | 120 |
| 2BAR - 2BAR - 2BAR | 20 | 40 | 60 |
| 1BAR - 1BAR - 1BAR | 10 | 20 | 30 |
| ANYBAR - ANYBAR - ANYBAR | 5 | 10 | 15 |

【図 6】

(乱数範囲:256)

| 図柄 | 乱数の範囲 |
|------|---------|
| ドラゴン | 0～10 |
| WILD | 11～30 |
| 赤7 | 31～70 |
| 3BAR | 71～115 |
| 2BAR | 116～170 |
| 1BAR | 171～240 |
| なし | 241～255 |

(乱数範囲:256)

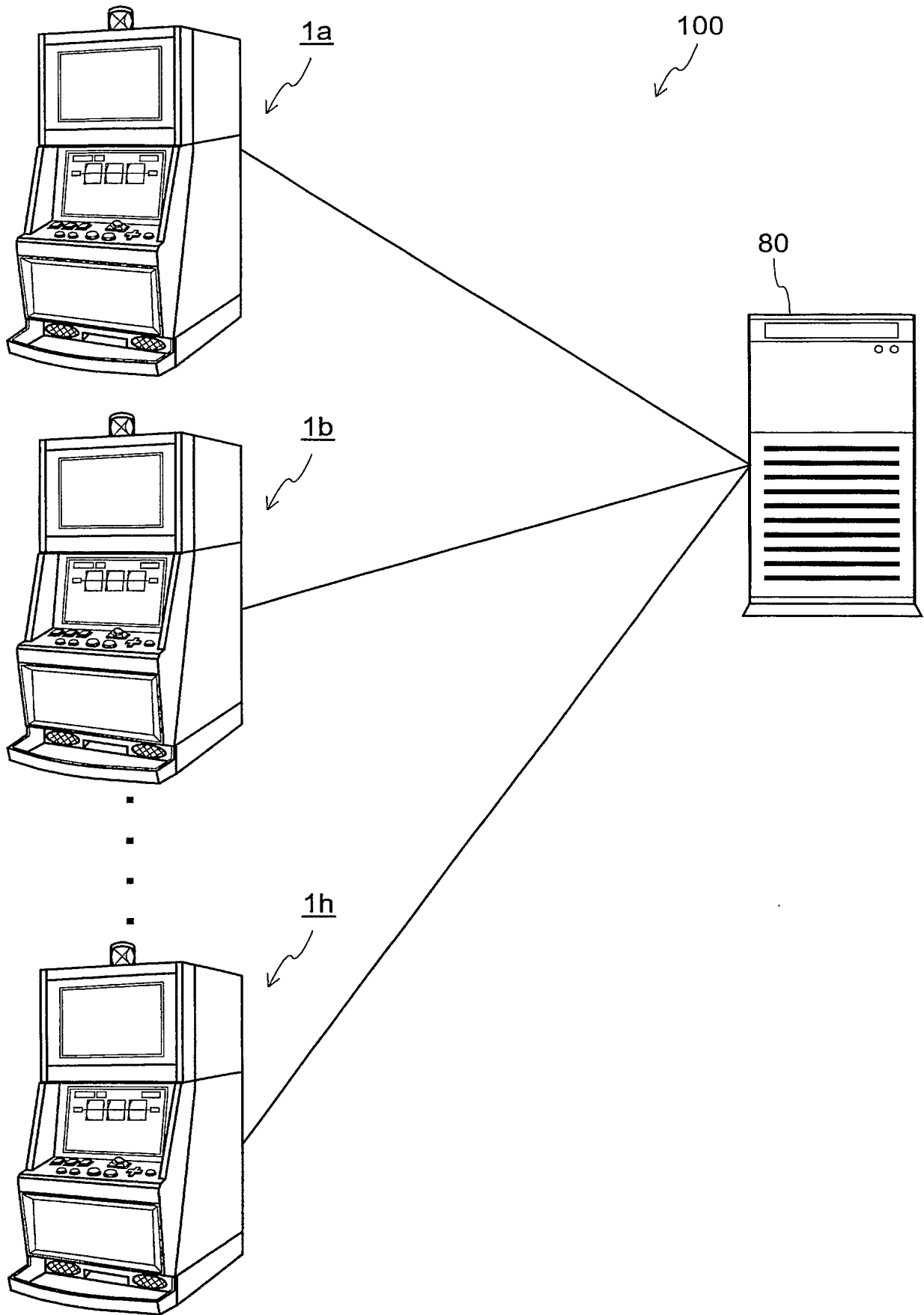
| 図柄 | 乱数の範囲 |
|------|---------|
| ドラゴン | 0～10 |
| WILD | 11～30 |
| 赤7 | 31～70 |
| 3BAR | 71～115 |
| 2BAR | 116～170 |
| 1BAR | 171～240 |
| なし | 241～255 |

(乱数範囲:256)

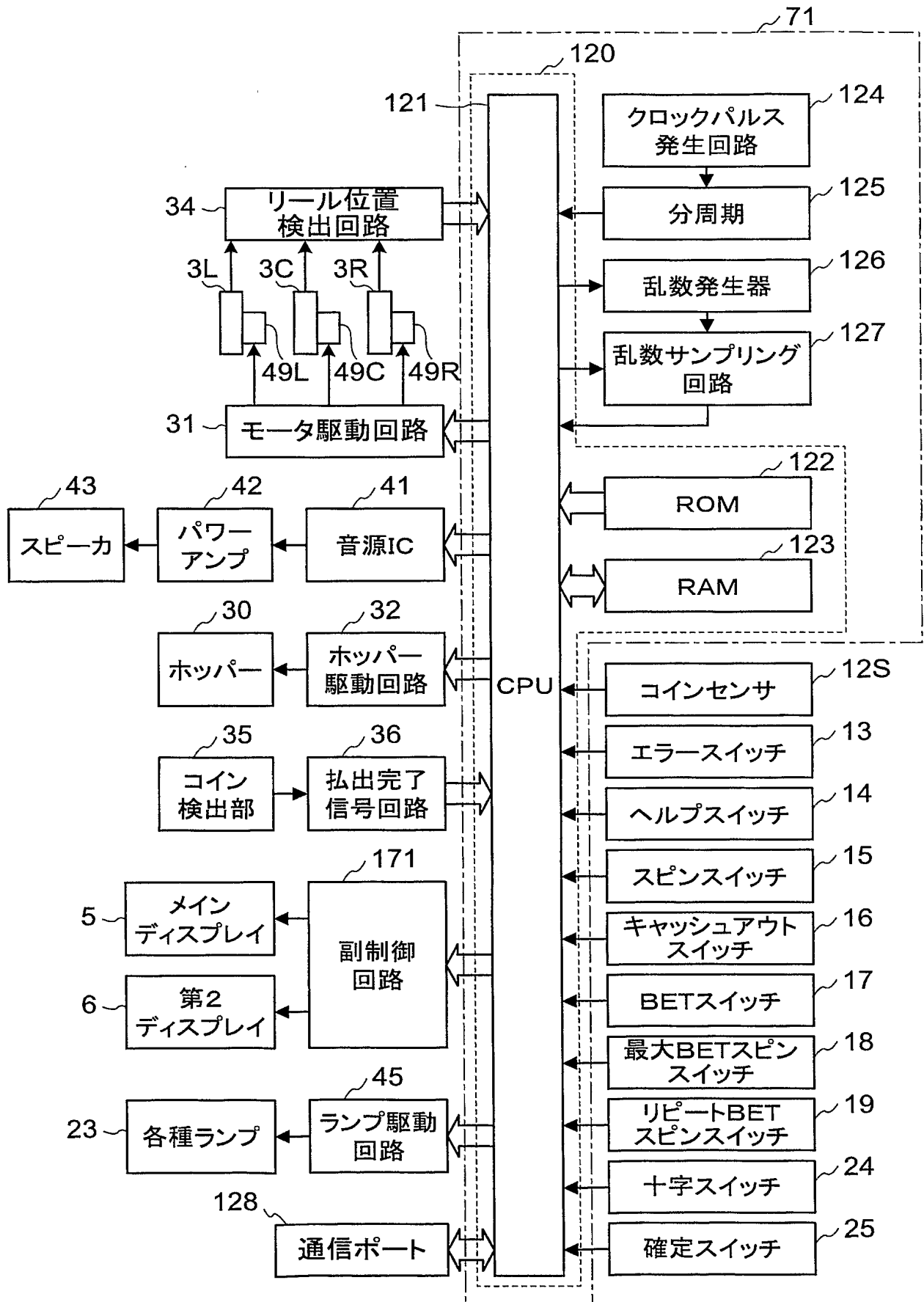
| 図柄 | 乱数の範囲 |
|------|---------|
| ドラゴン | 0～10 |
| WILD | 11～30 |
| 赤7 | 31～70 |
| 3BAR | 71～115 |
| 2BAR | 116～170 |
| 1BAR | 171～240 |
| なし | 241～255 |

※上記は全て4BET数時

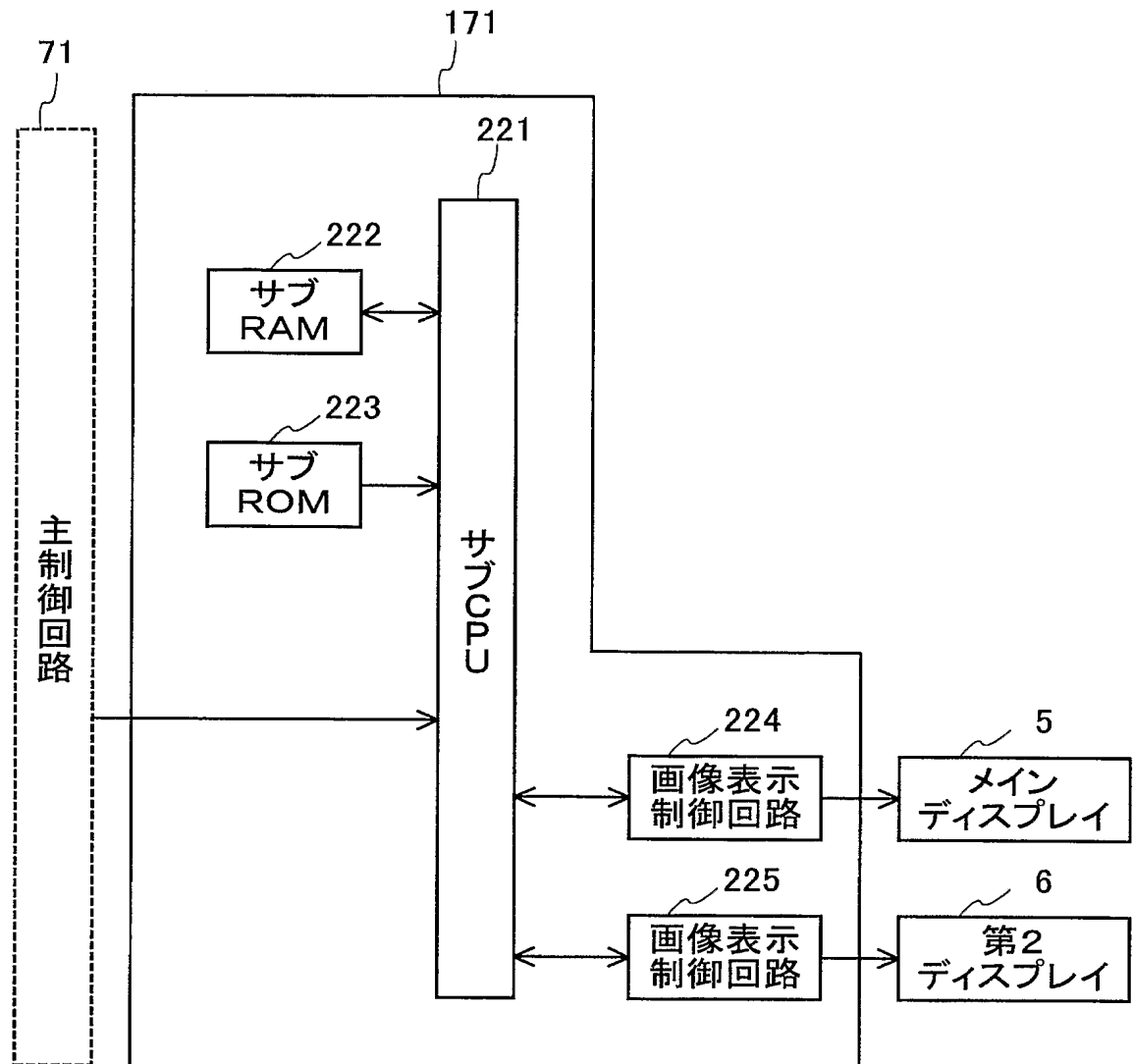
【図 7】



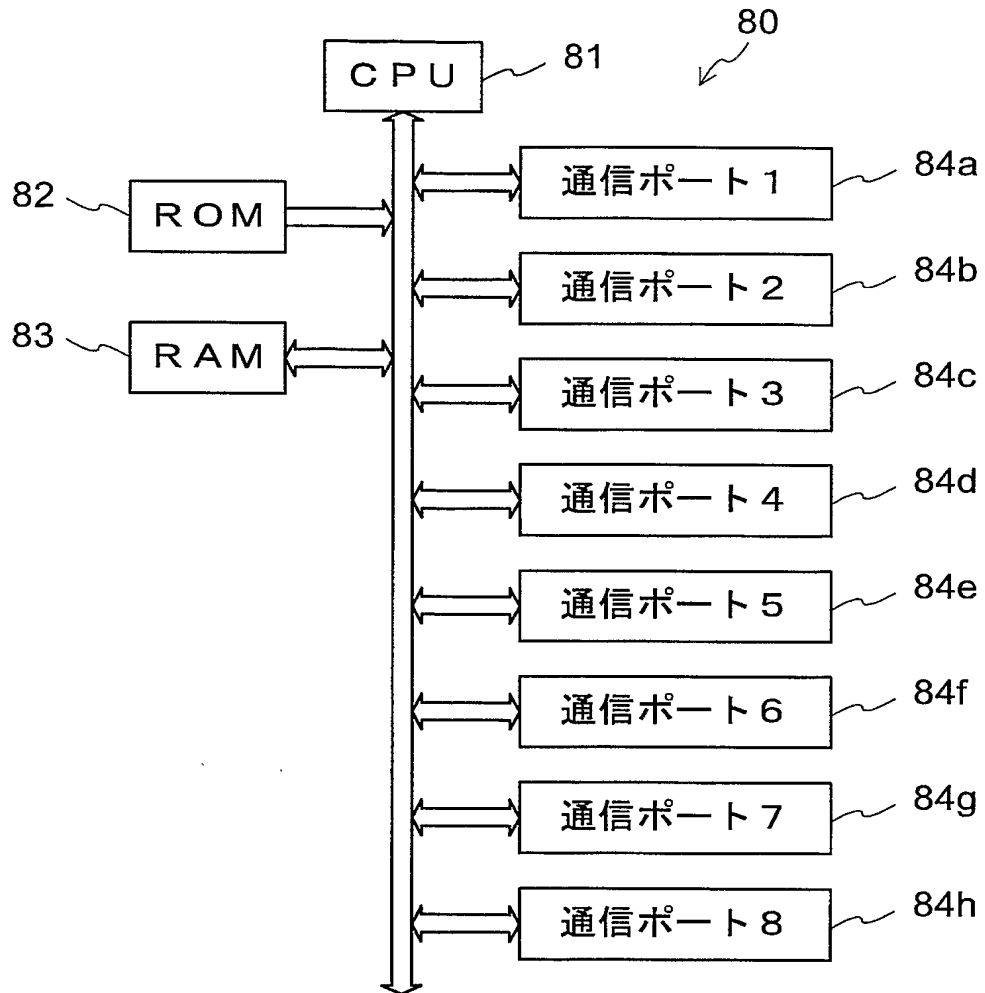
【図 8】



【図 9】



【図 10】



【図 1 1】

$$\text{コイン払出枚数} = \frac{\text{基準コイン枚数}}{\text{基準コイン枚数}} \times \text{種別掛率(1)} + \left(\frac{\text{宝箱コイン枚数}}{\text{宝箱コイン枚数}} \div \frac{\text{ボーナスゲームが実行されている遊技機の台数}}{\text{ボーナスゲームが実行されている遊技機の台数}} \right) \times \text{種別掛率(2)}$$

(a) 基準コイン枚数テーブル

| 役割 | 基準枚数 |
|-------|--------|
| リーダー | 5,000枚 |
| パートナー | 1,000枚 |

(b) 種別掛率テーブル

| 結果種別 | 種別掛率(1) | 種別掛率(2) |
|------|---------|---------|
| 勝利 | 1.0 | 1.0 |
| 逃げる | 0.2 | |
| 全滅 | 0.0 | 0.0 |

(c) 宝箱コイン枚数テーブル

| 種類 | 宝箱コイン枚数 |
|----|---------|
| 大 | 1,500枚 |
| 中 | 1,000枚 |
| 小 | 500枚 |

【図 1 2】

- (a) 役割: リーダー
 宝箱の大きさ: 中
 ボーナスゲームが実行されている遊技機の台数: 3人

| 結果種別 | コイン払出枚数 |
|------|---------|
| 勝利 | 5,333枚 |
| 逃げる | 1,333枚 |
| 全滅 | 0枚 |

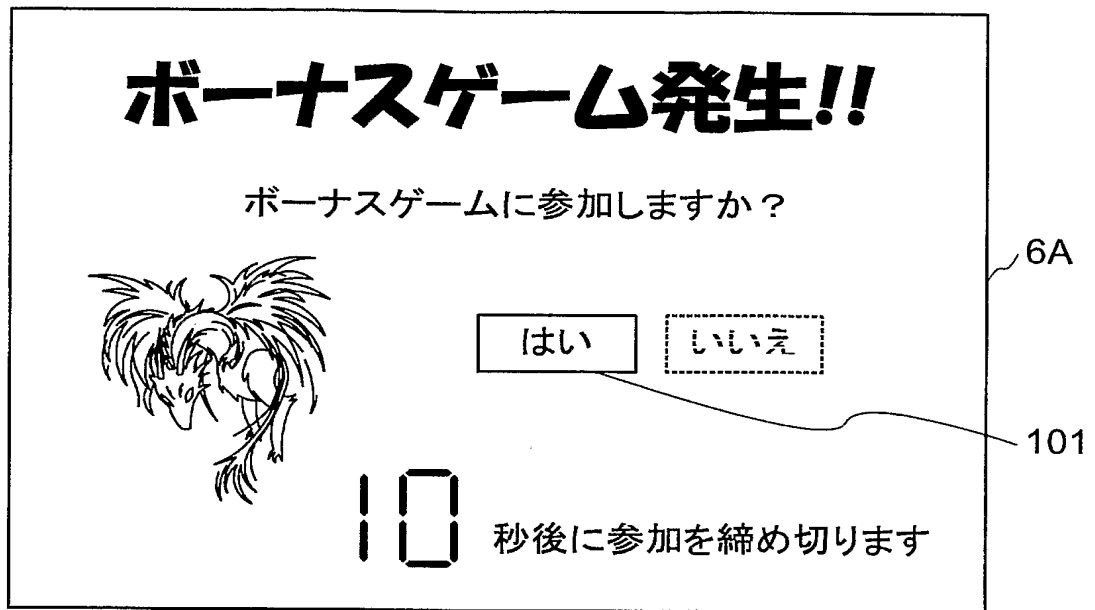
- (b) 役割: パートナー
 宝箱の大きさ: 中
 ボーナスゲームが実行されている遊技機の台数: 3人

| 結果種別 | コイン払出枚数 |
|------|---------|
| 勝利 | 1,333枚 |
| 逃げる | 533枚 |
| 全滅 | 0枚 |

【図 1 3】



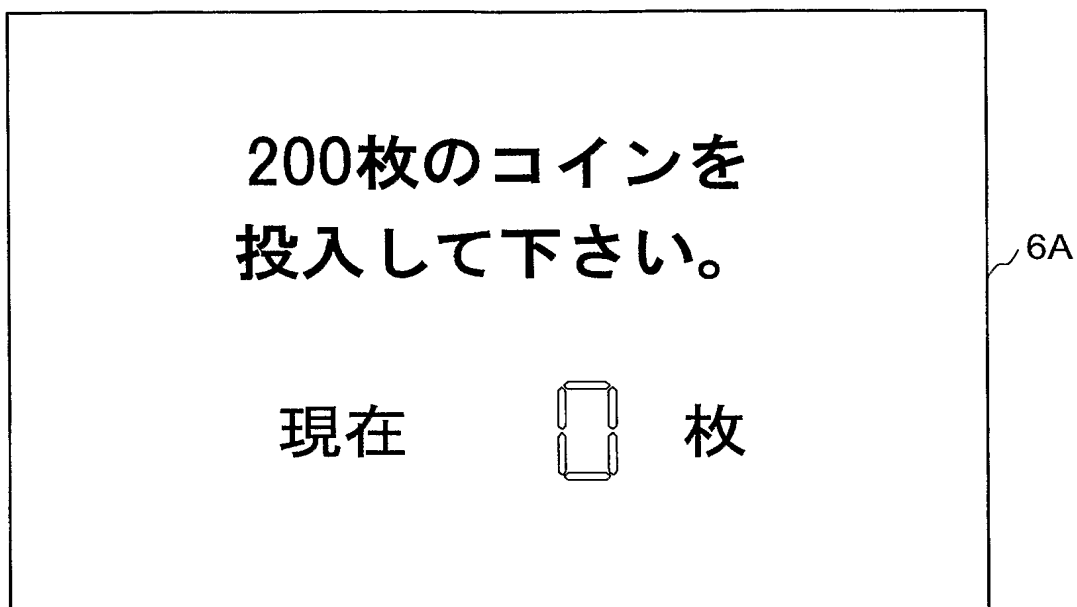
【図 1 4】



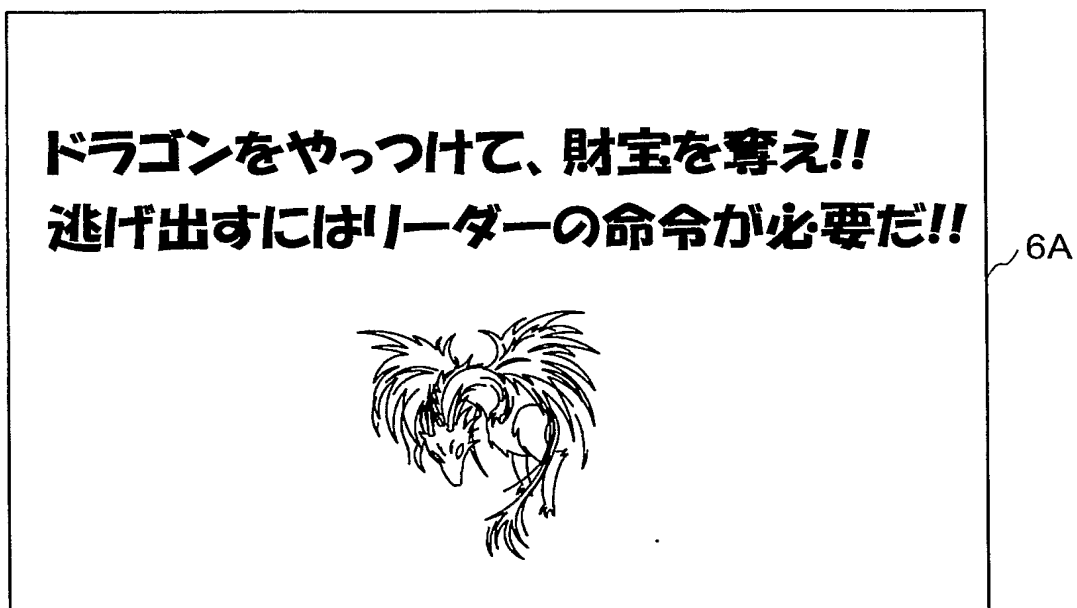
【図 1 5】



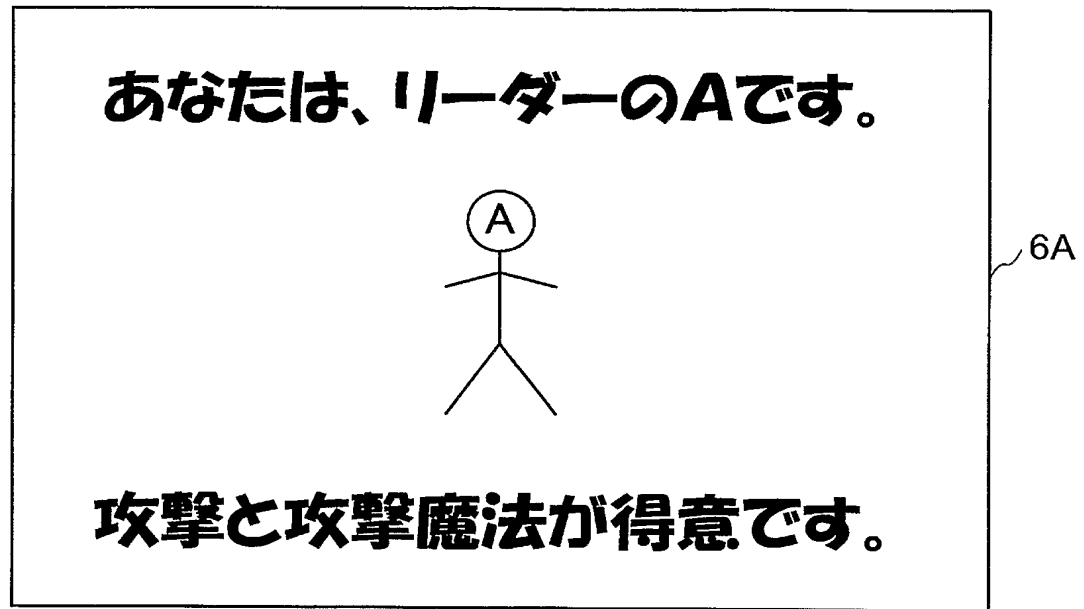
【図 16】



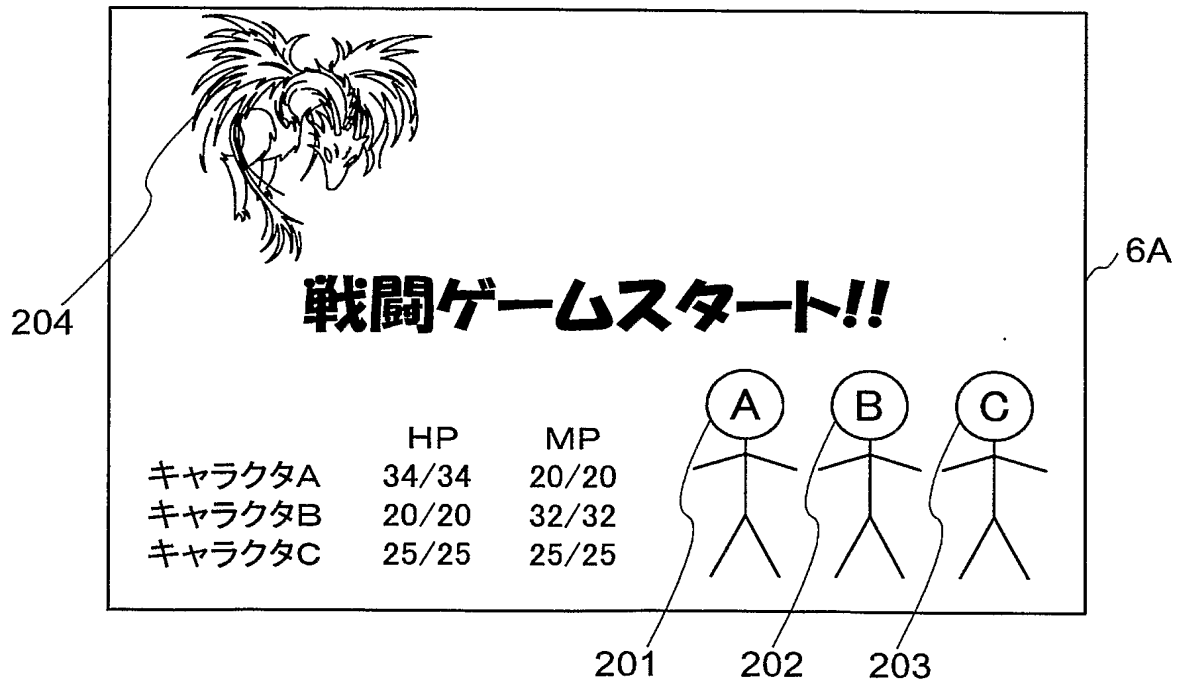
【図 17】



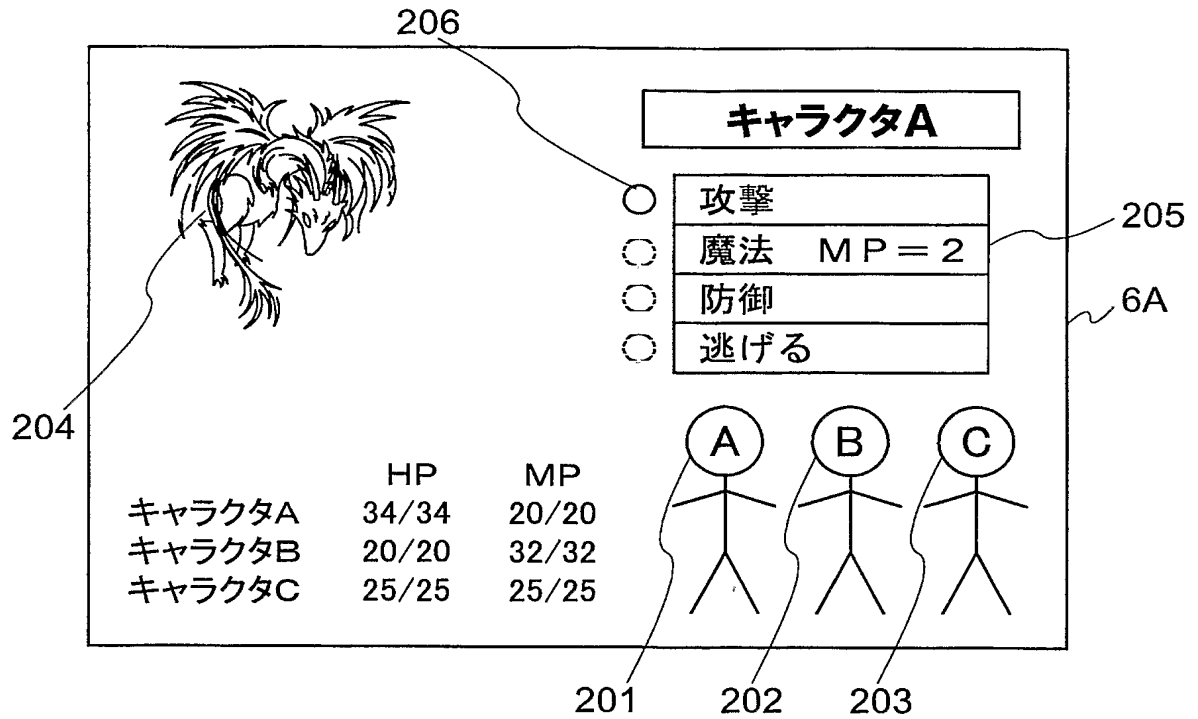
【図 18】



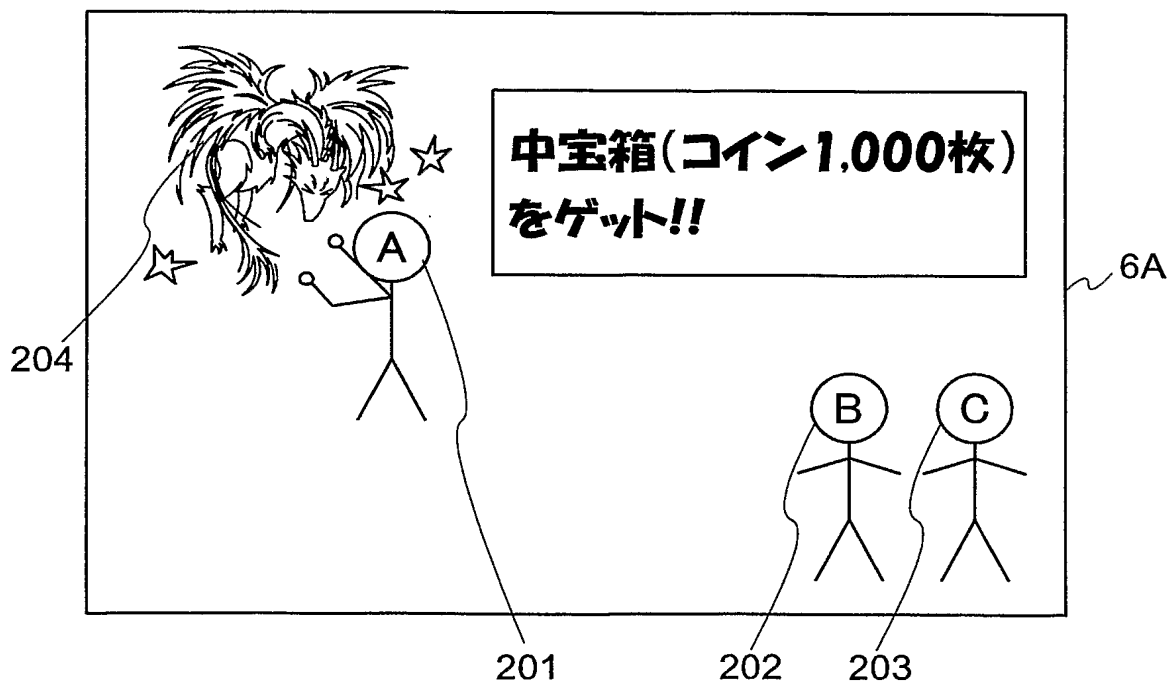
【図 19】



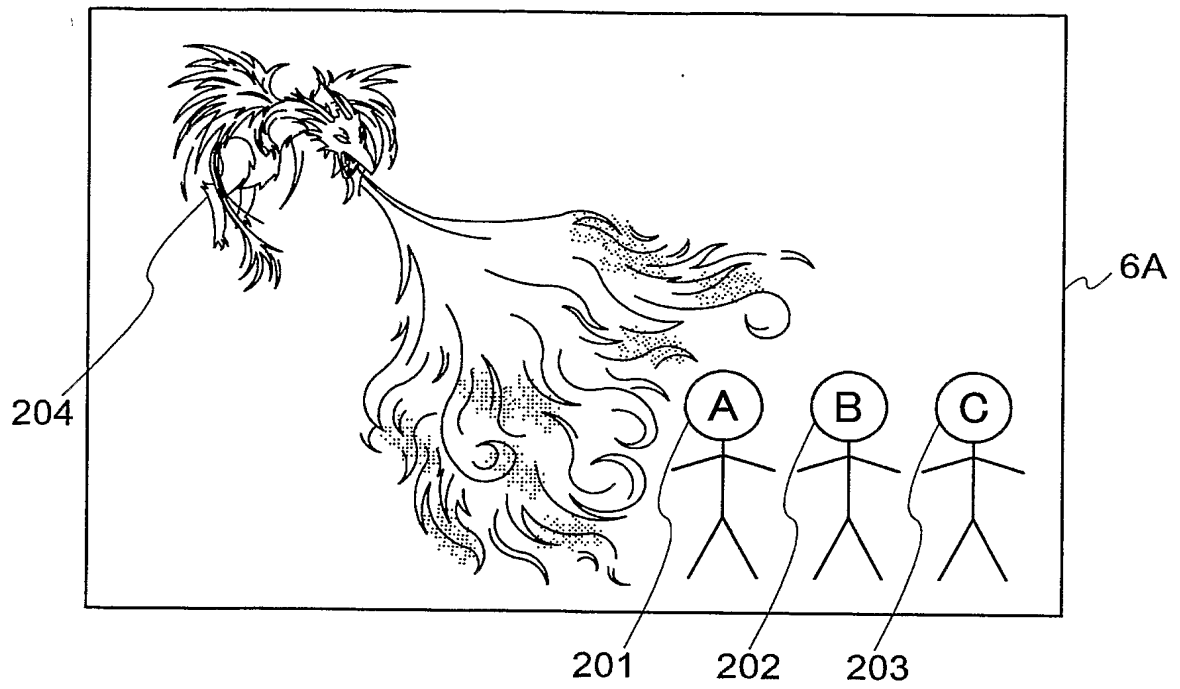
【図 20】



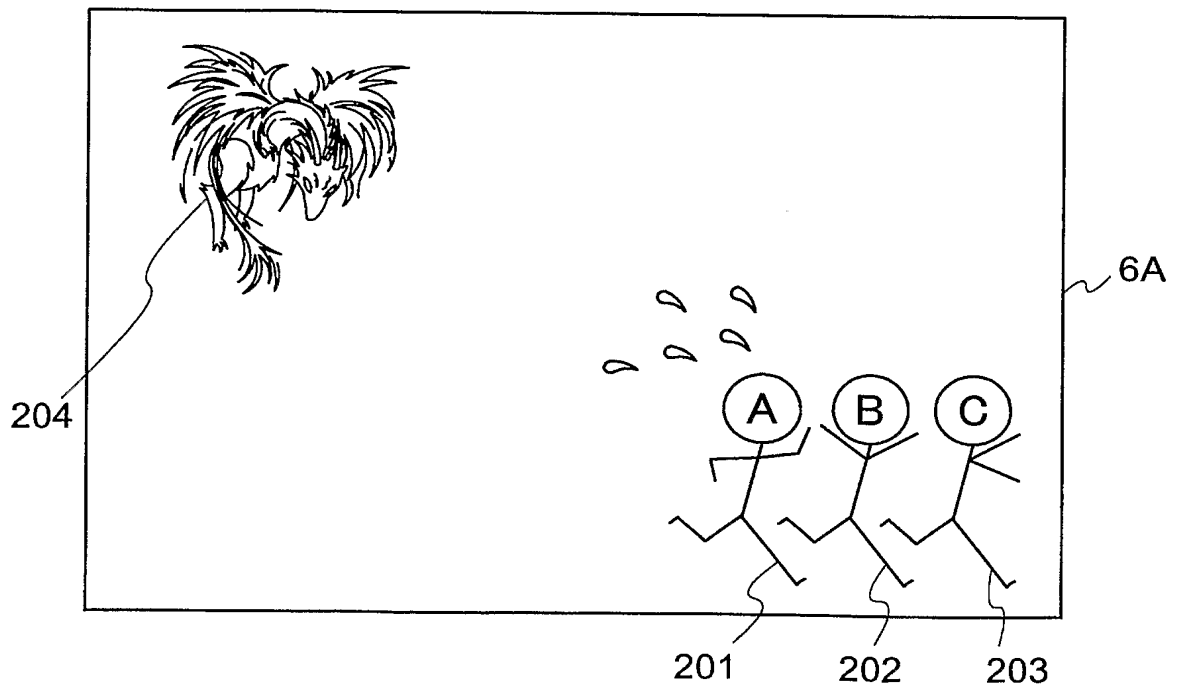
【図 21】



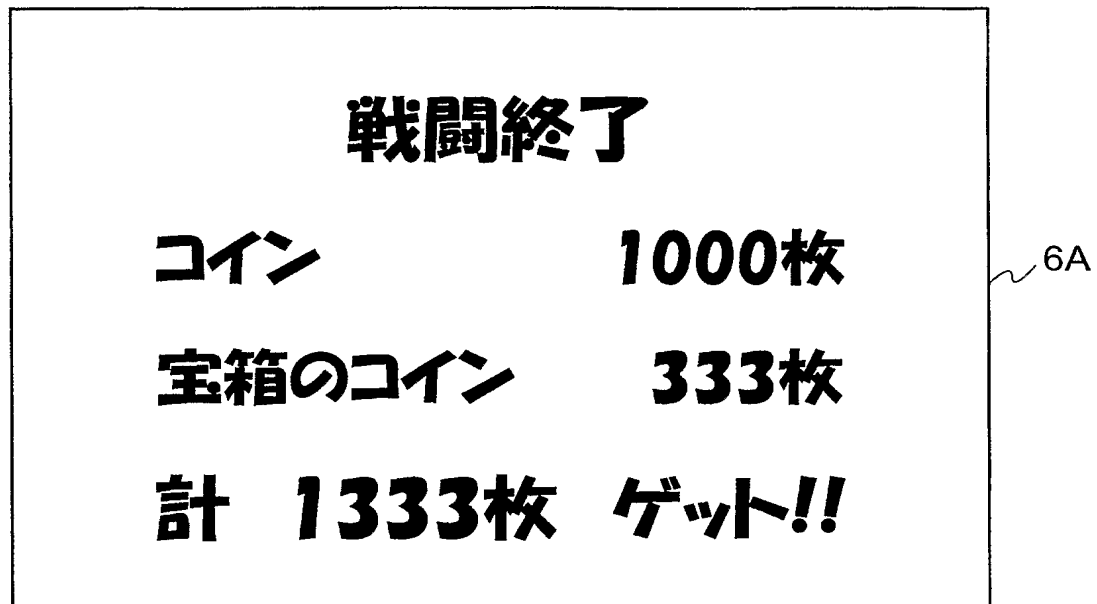
【図 22】



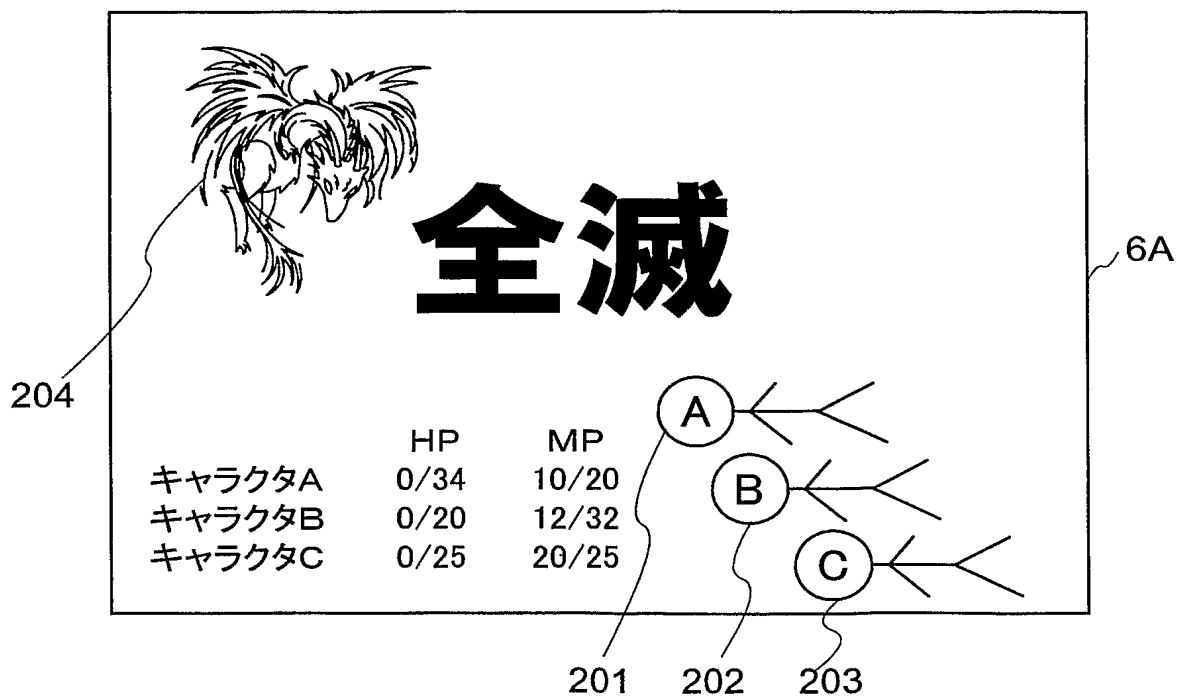
【図 23】



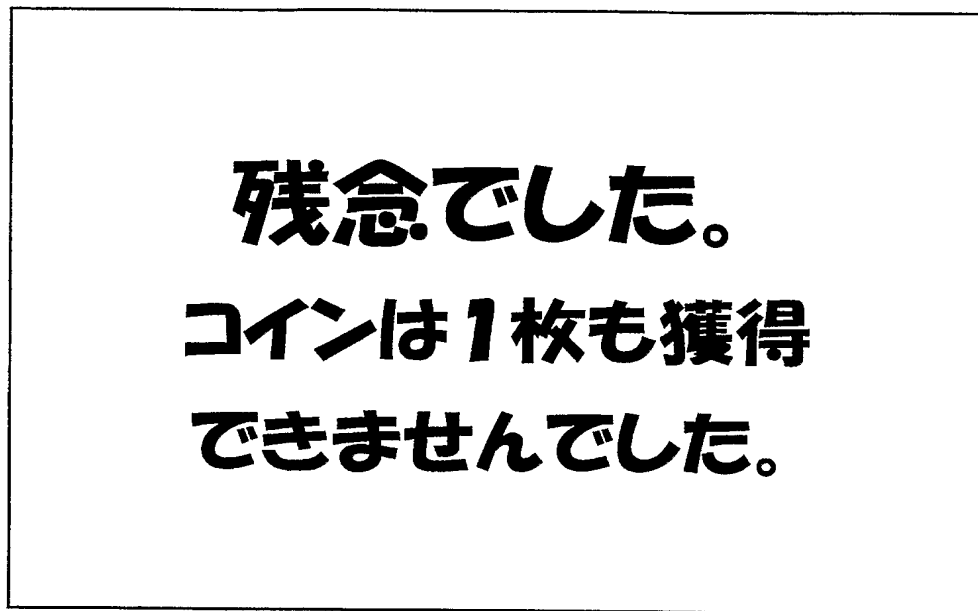
【図 2 4】



【図 2 5】

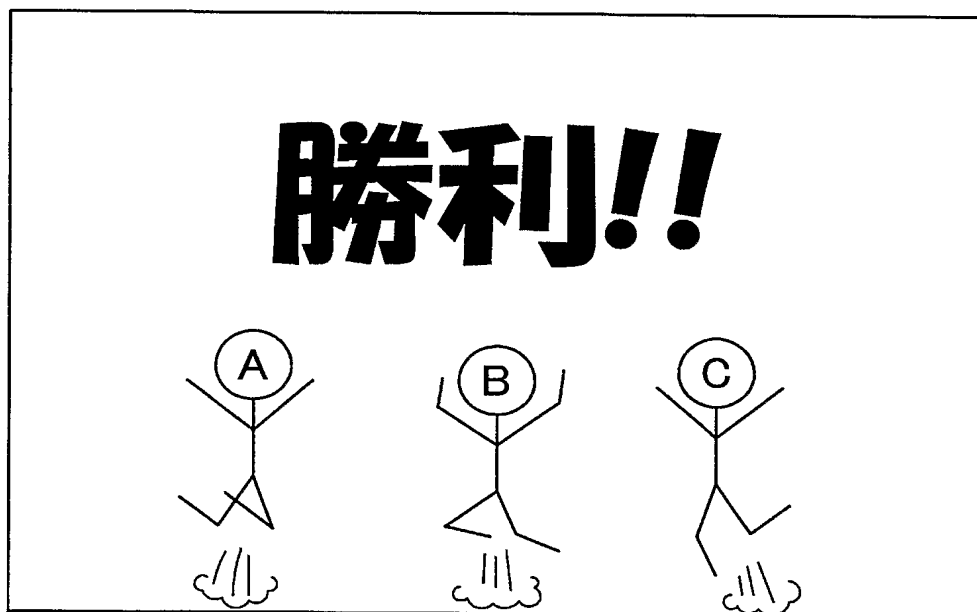


【図 26】



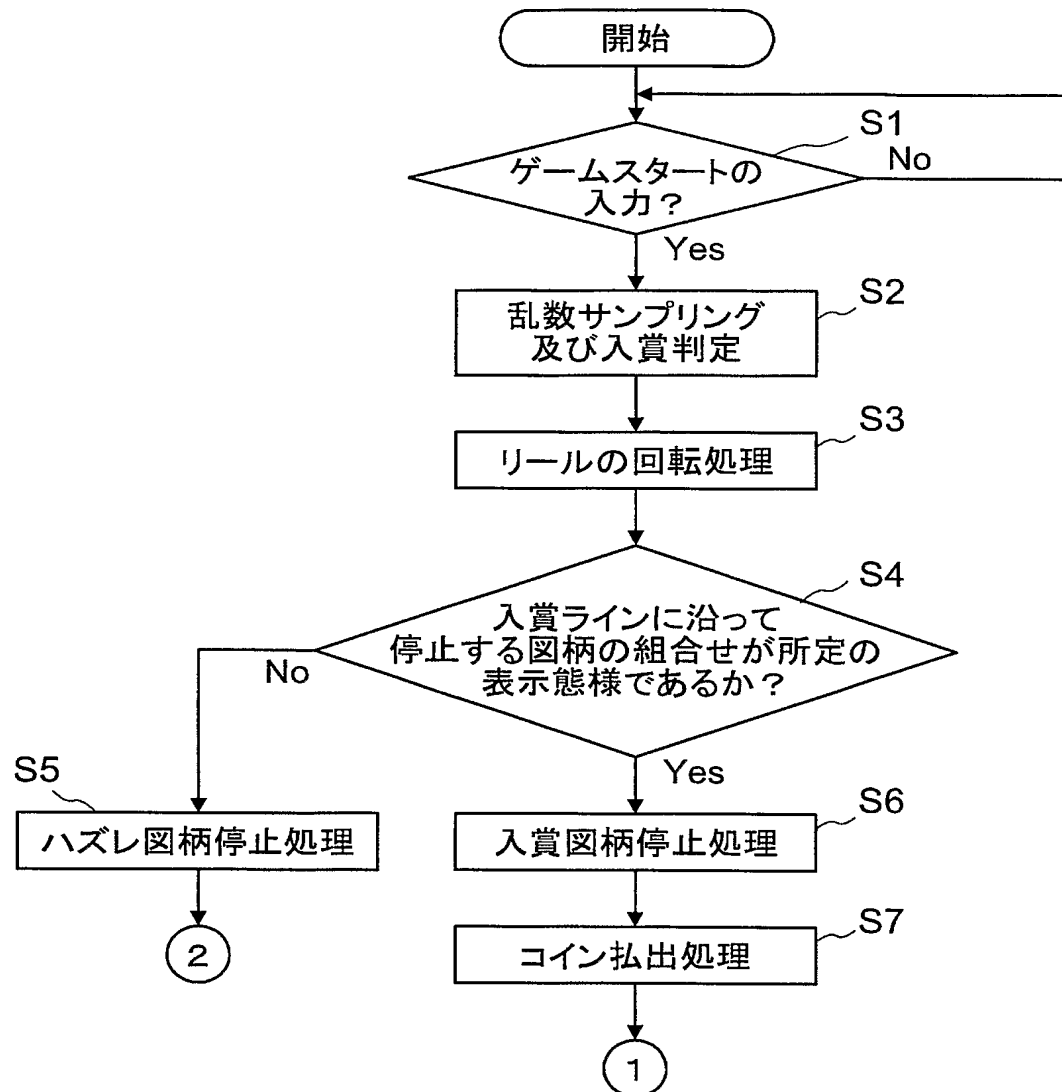
6A

【図 27】

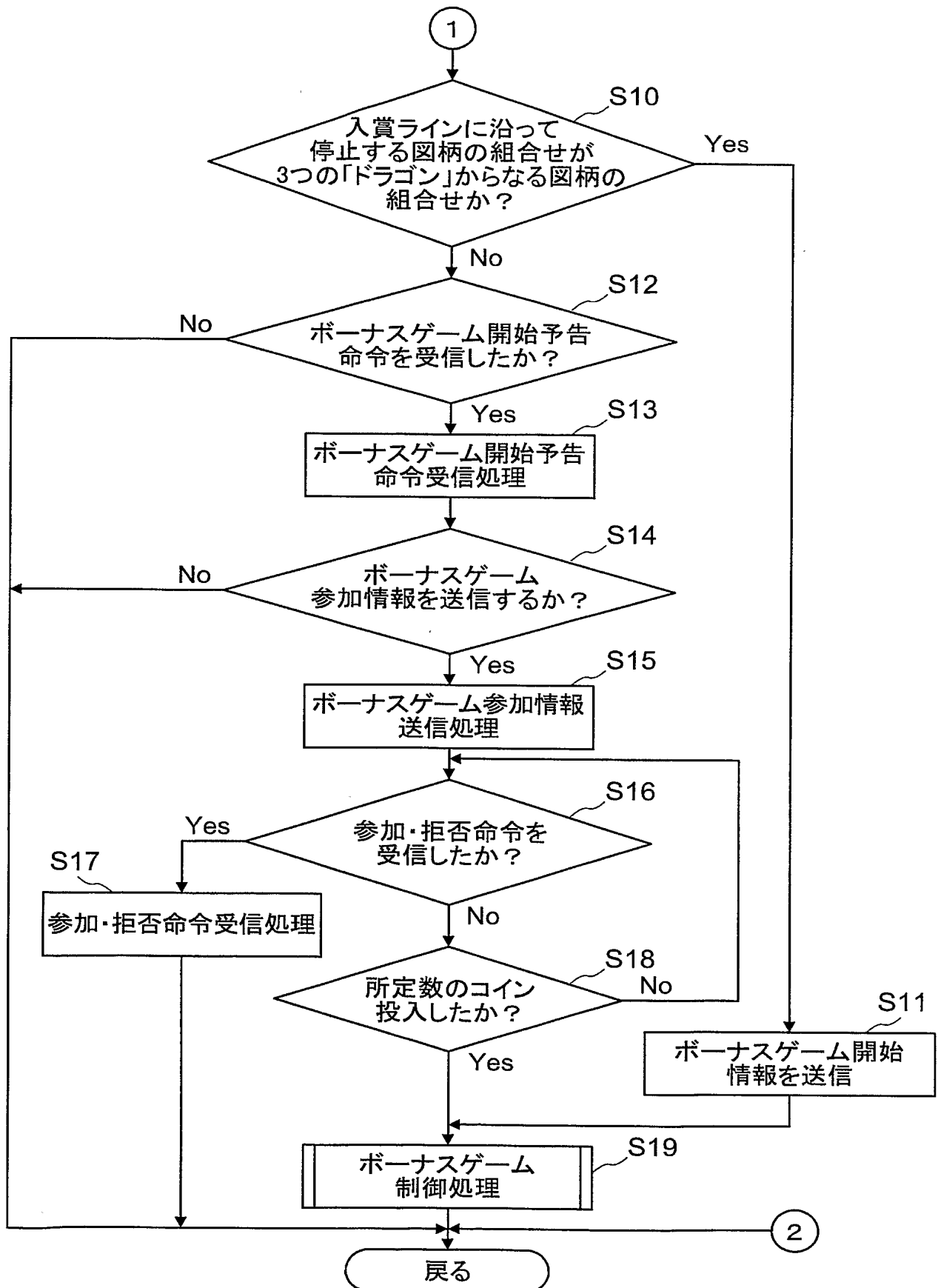


6A

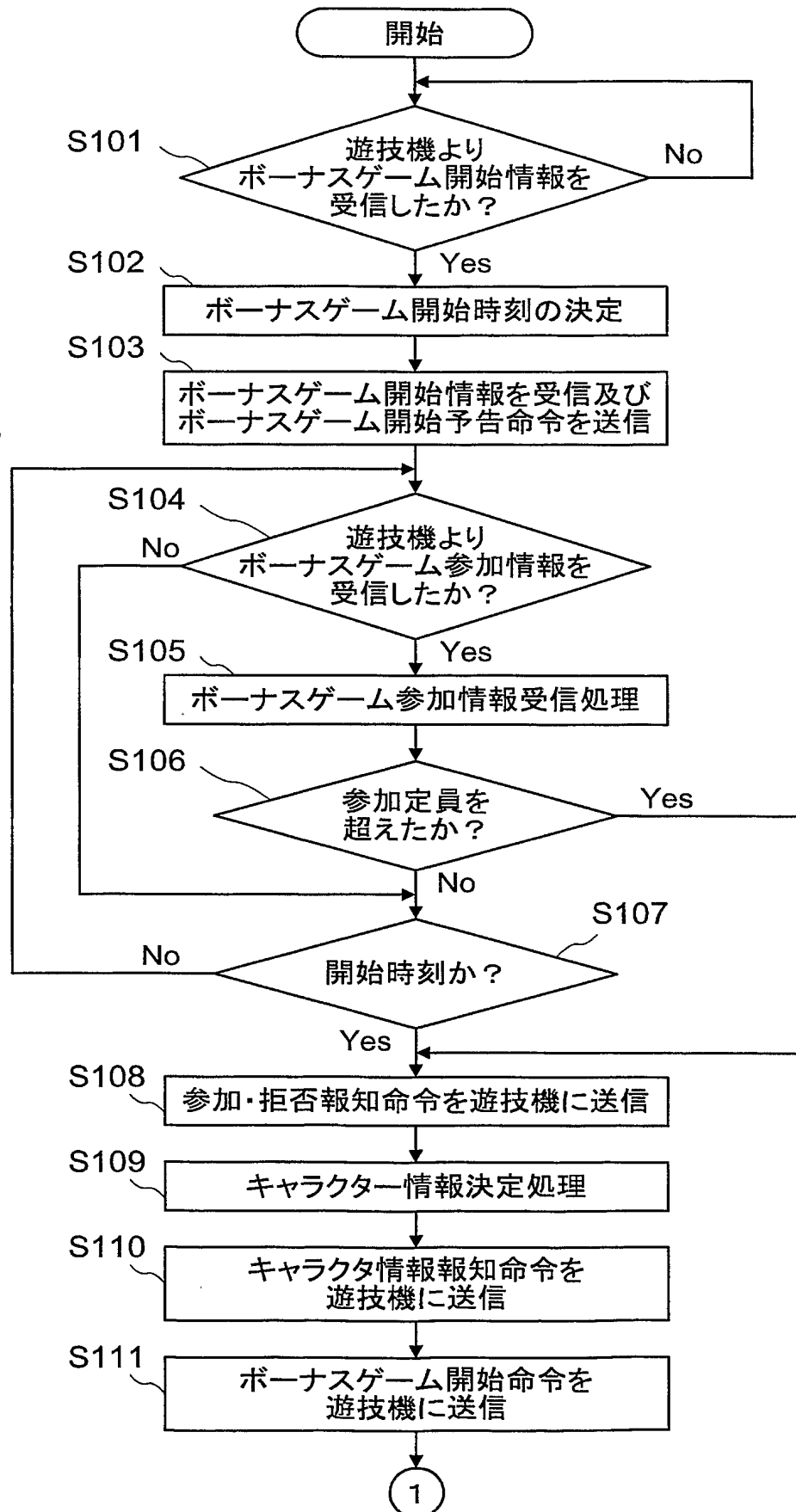
【図 28】



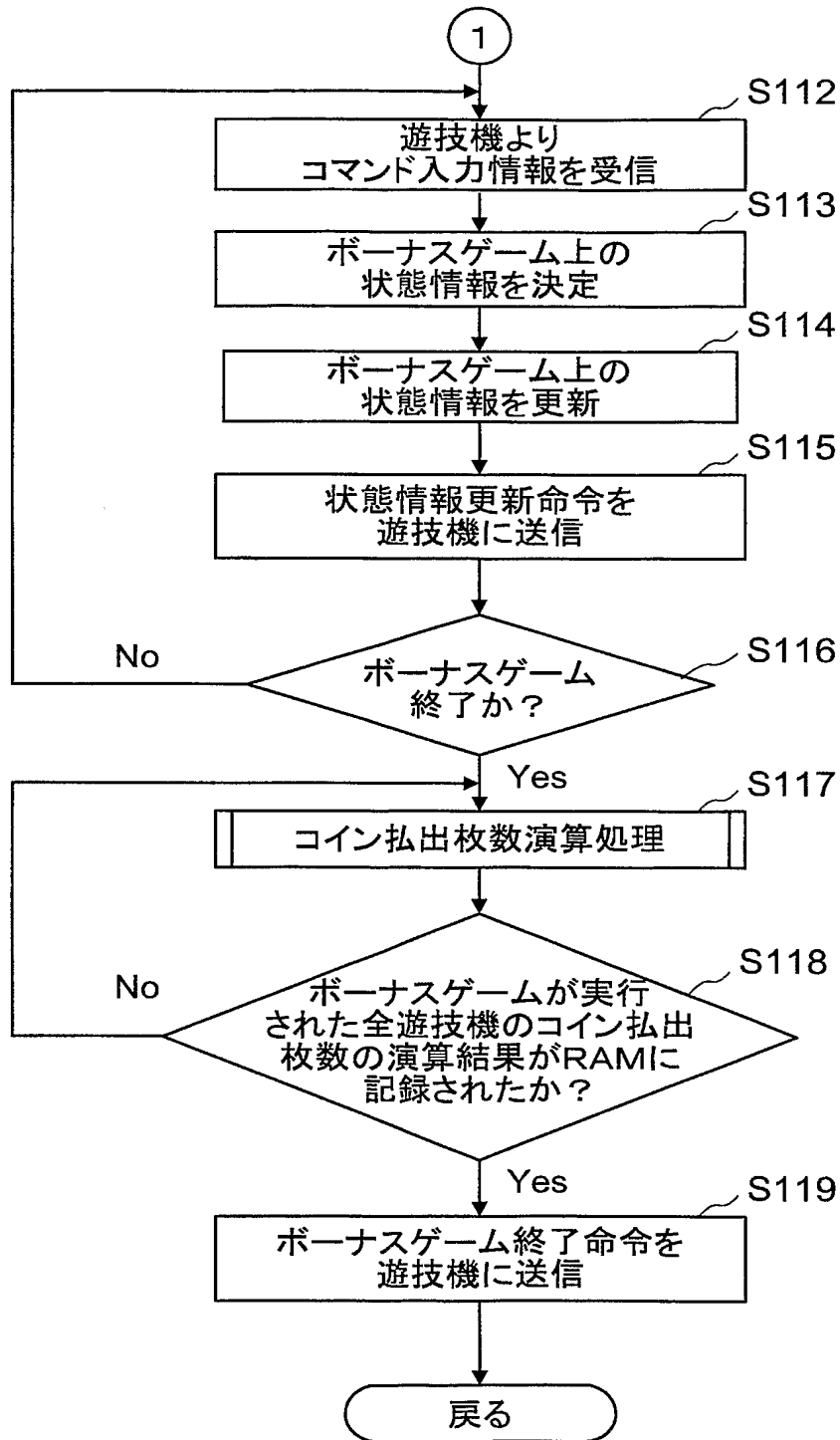
【図 29】



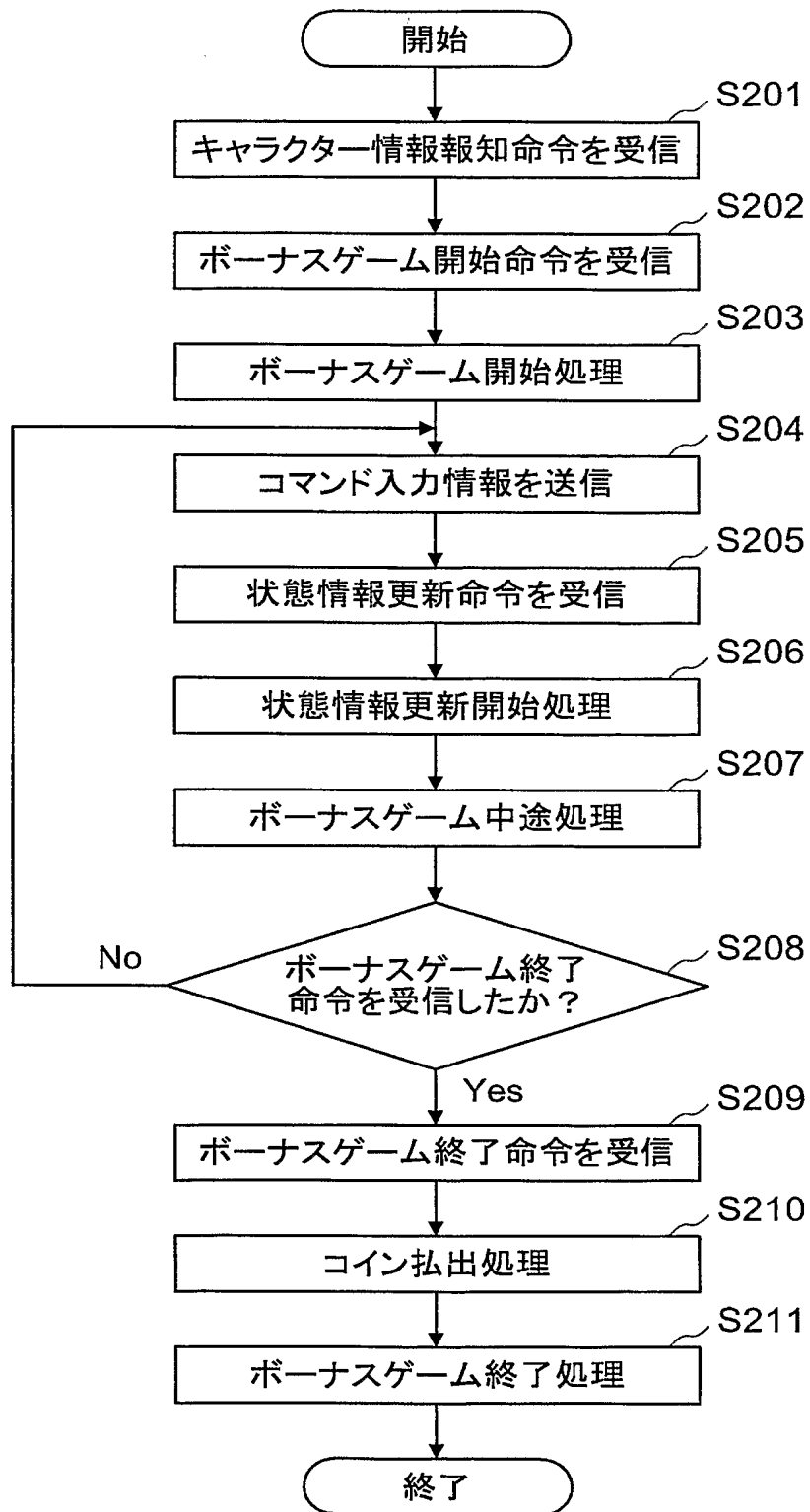
【図 30】



【図 31】

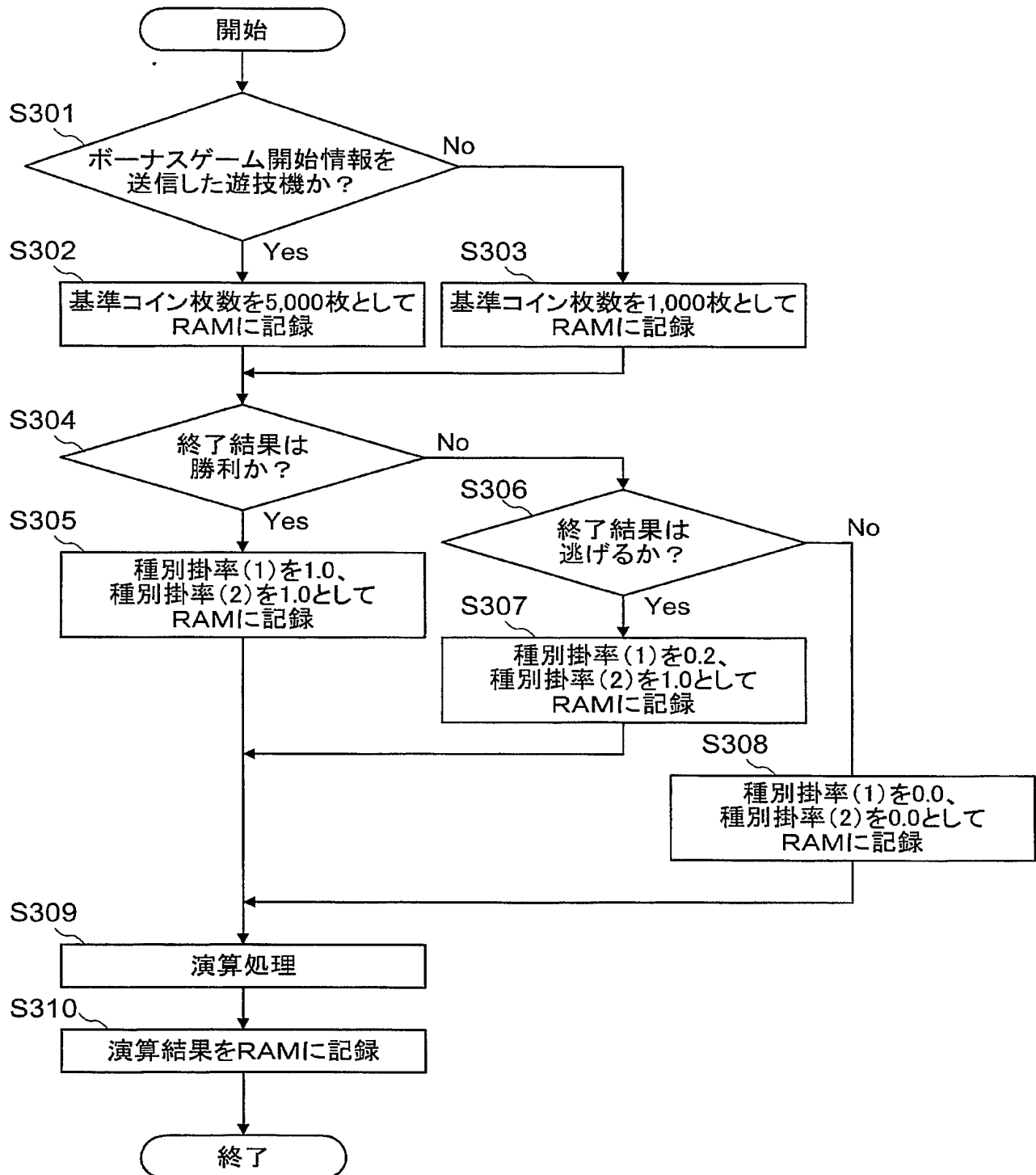


【図 3 2】

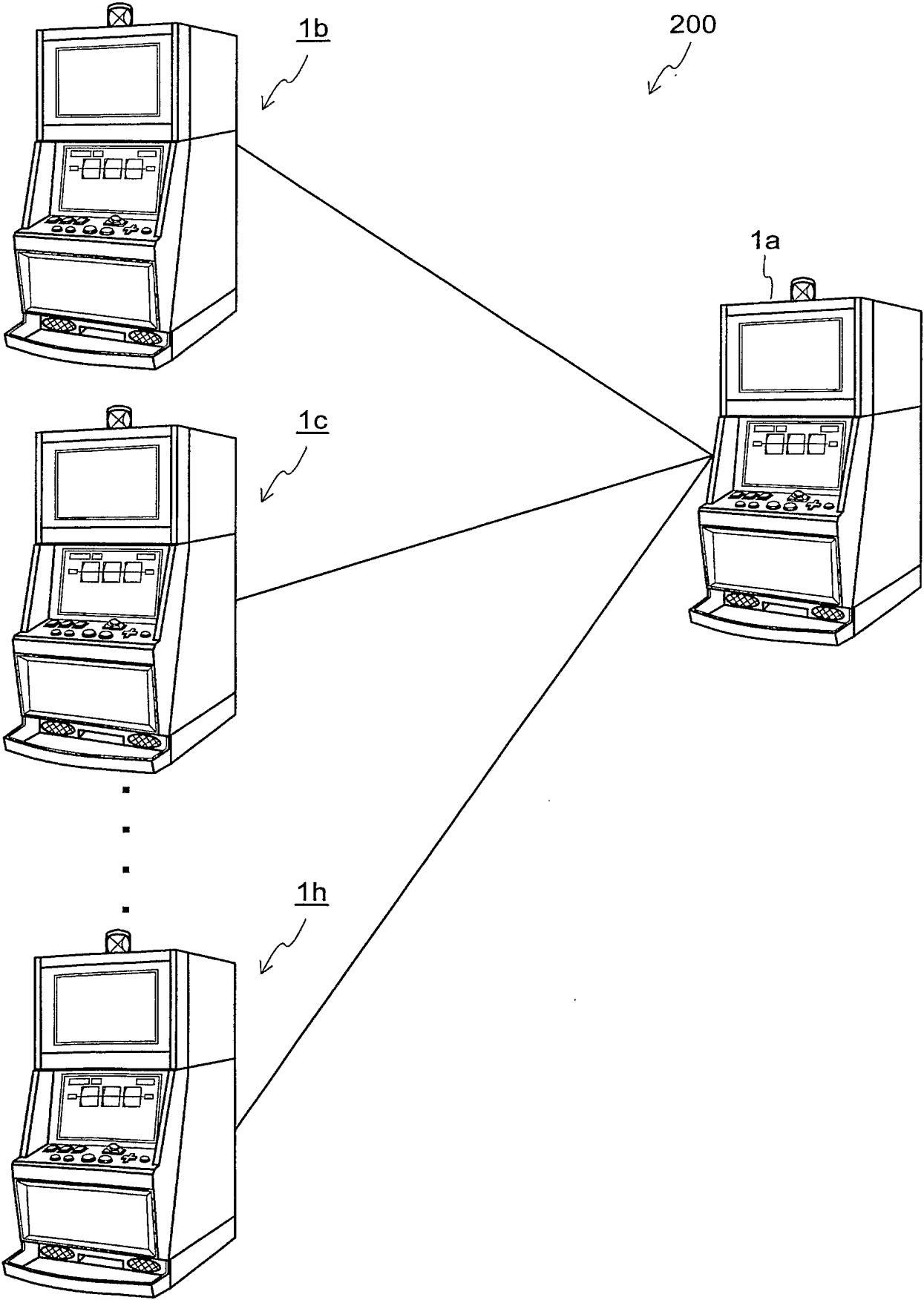


【図 33】

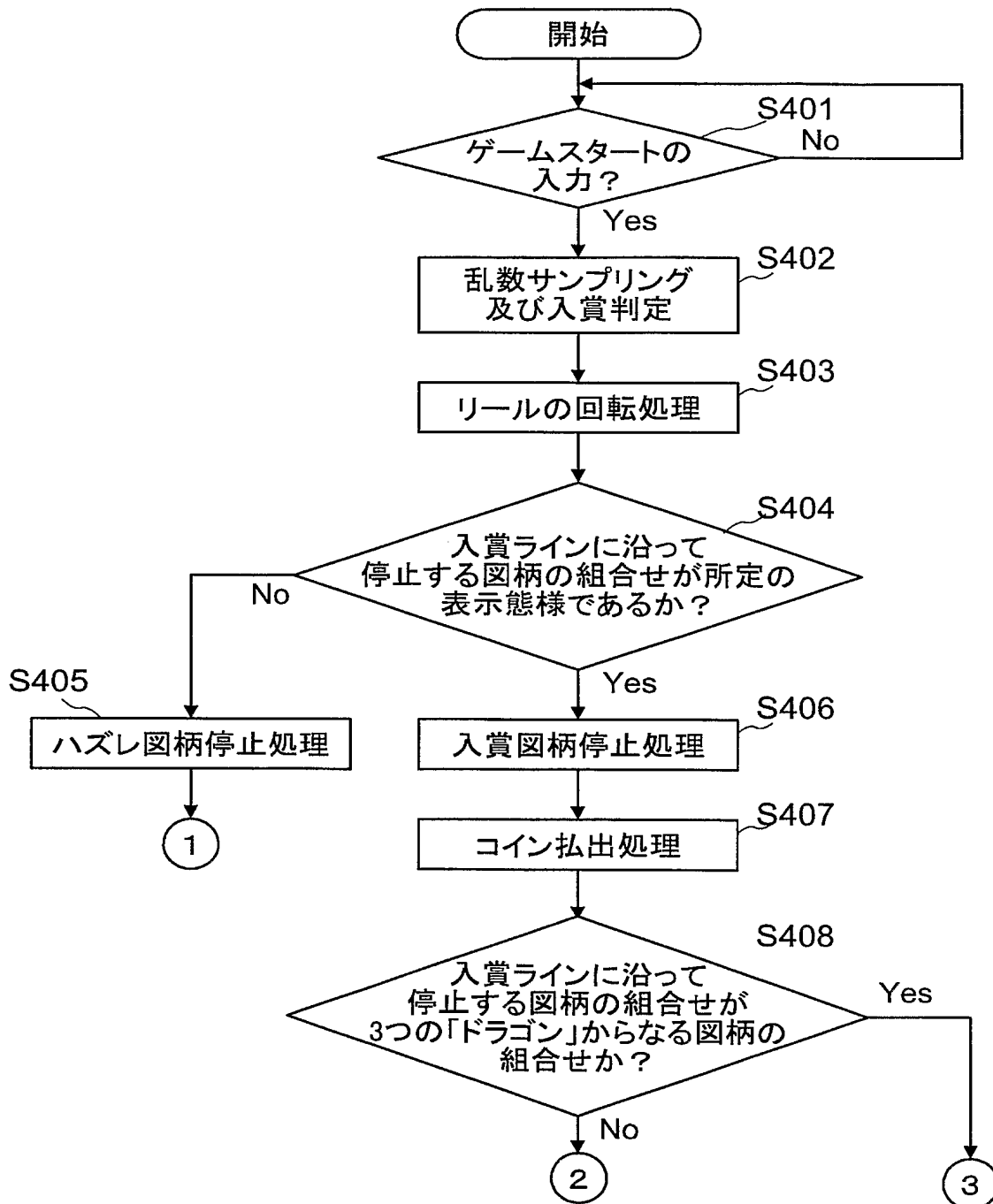
(コイン払出枚数演算処理)



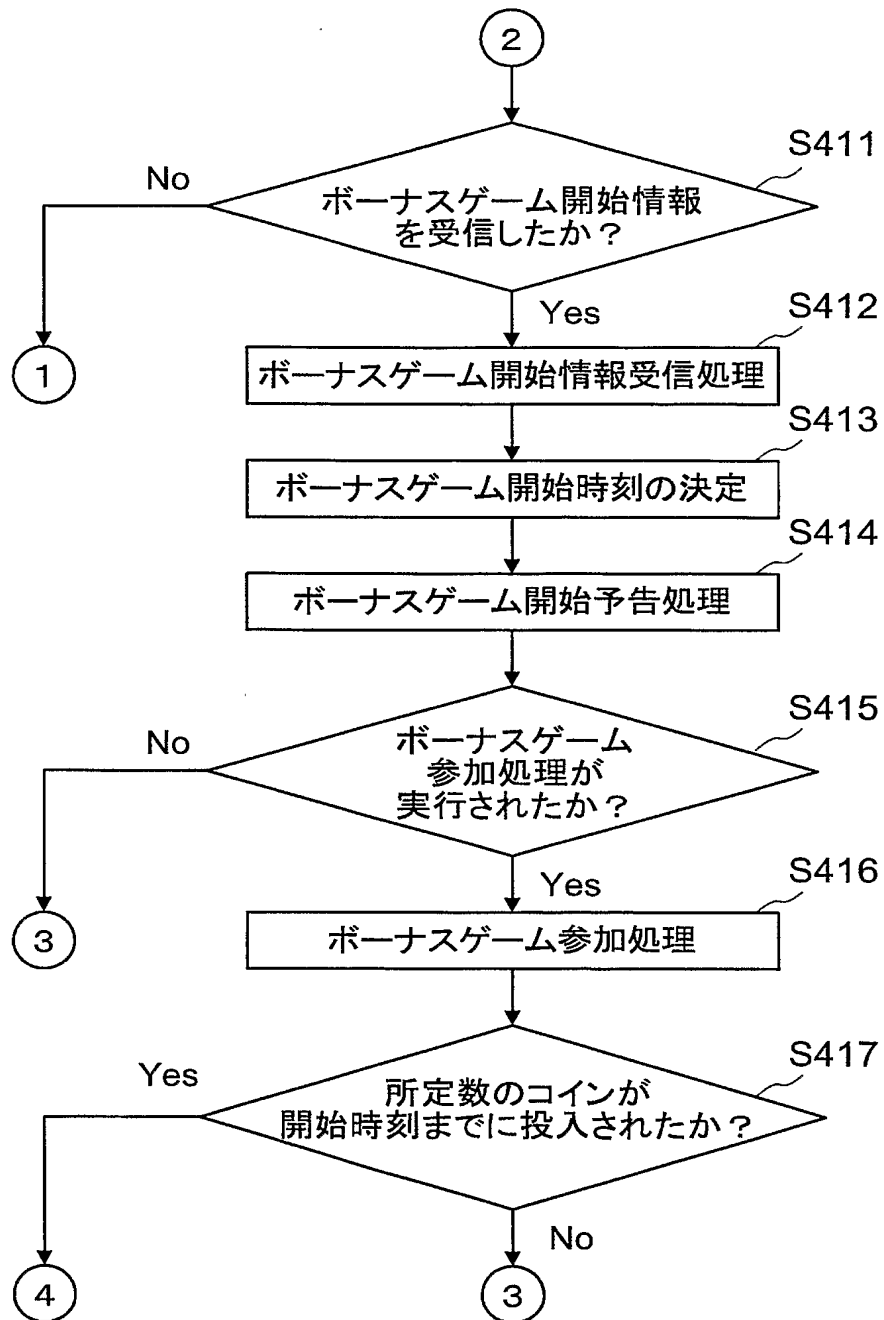
【図 34】



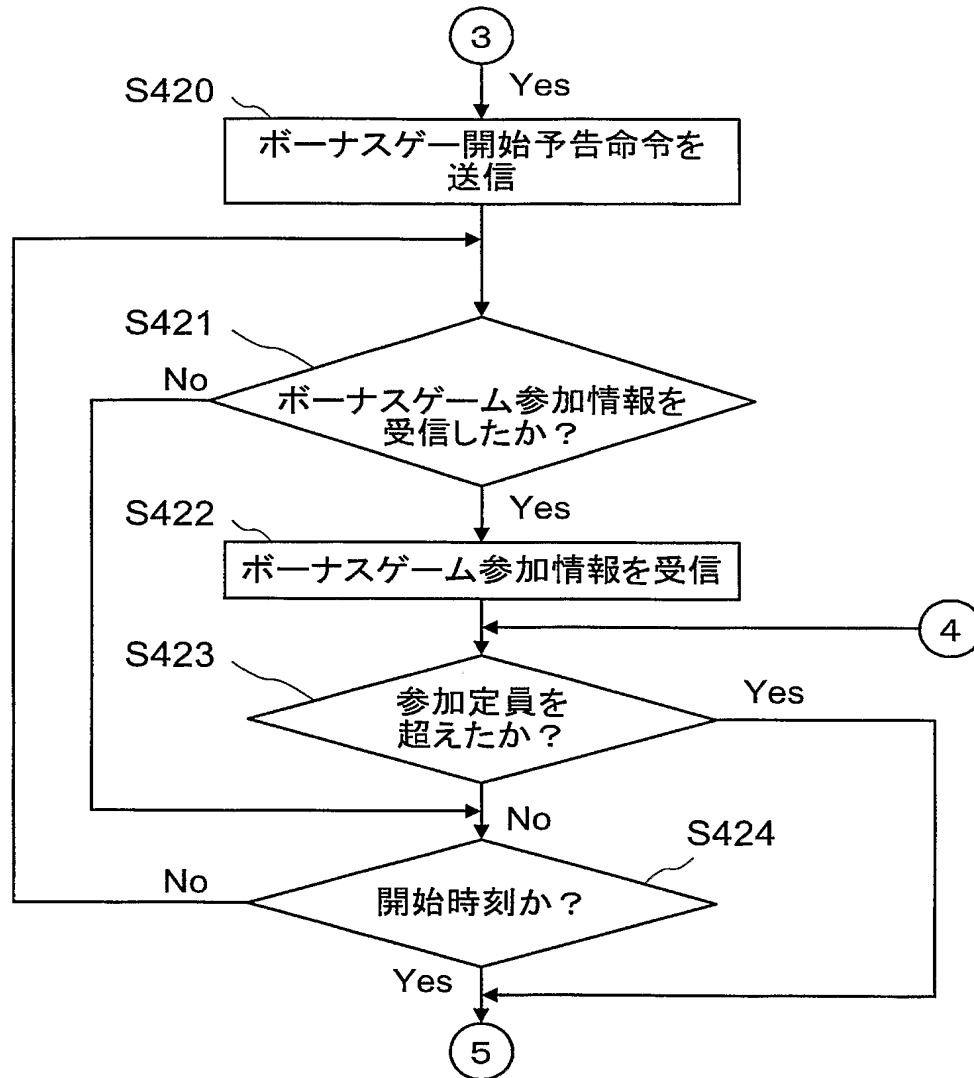
【図 35】



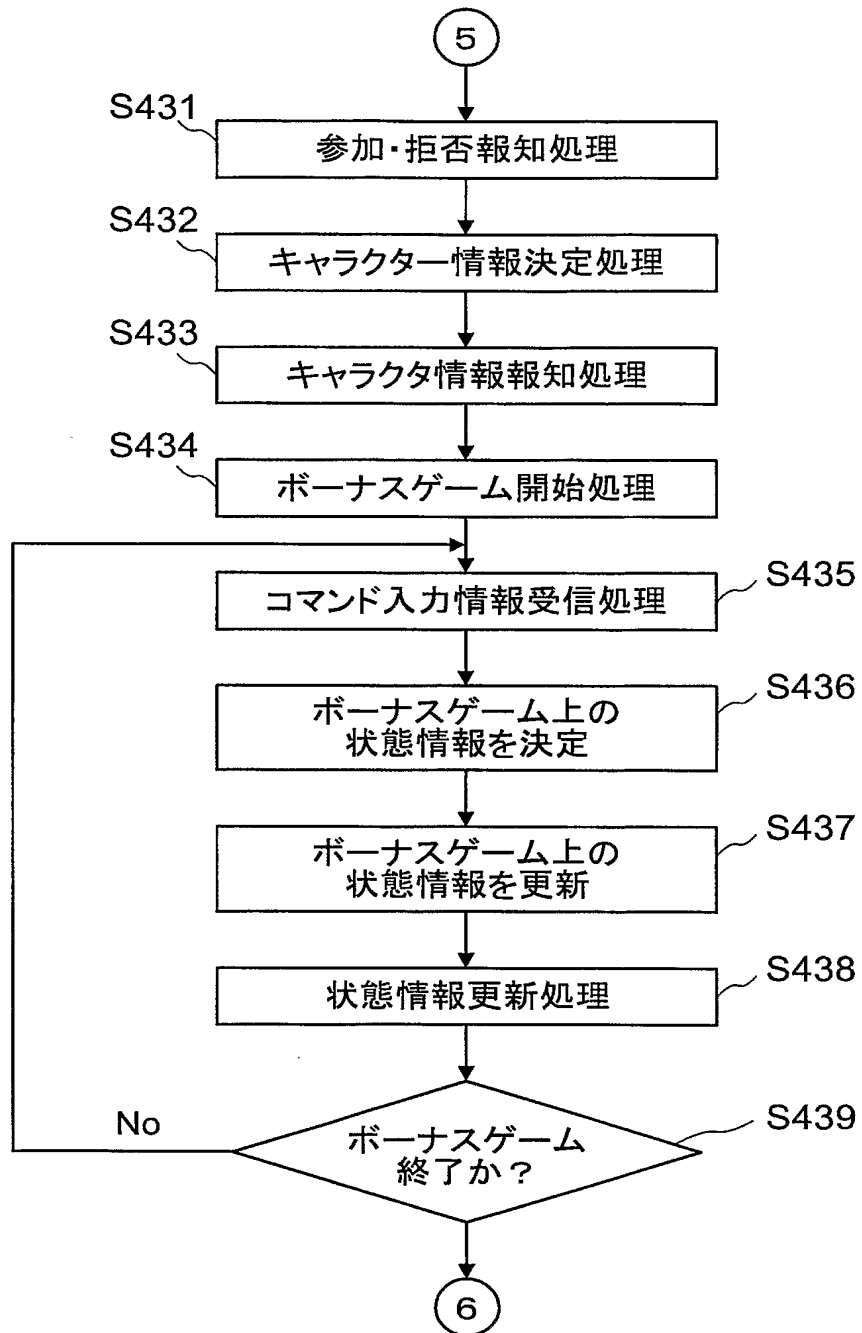
【図 36】



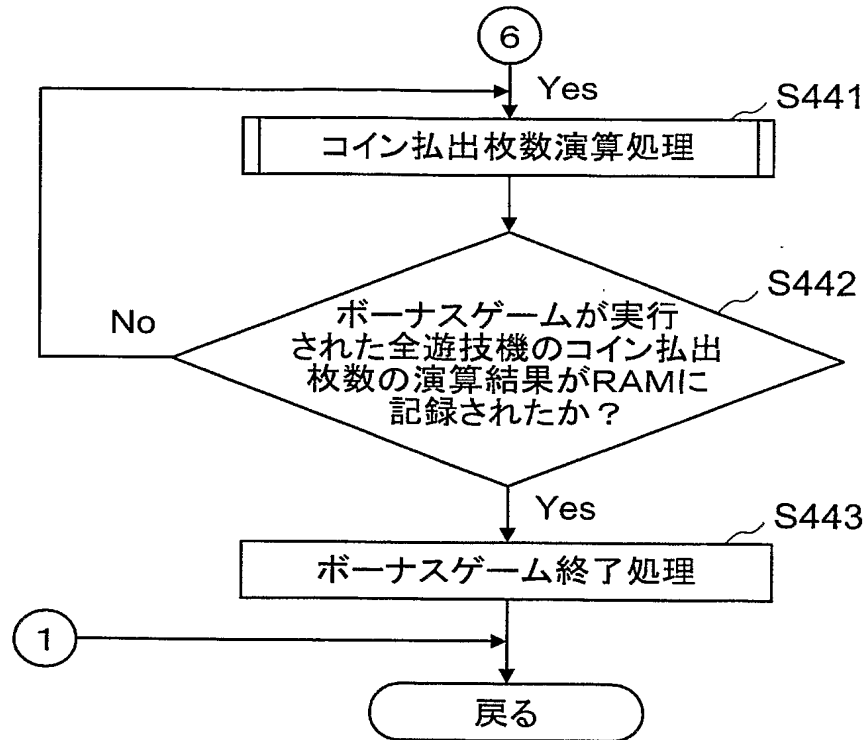
【図 37】



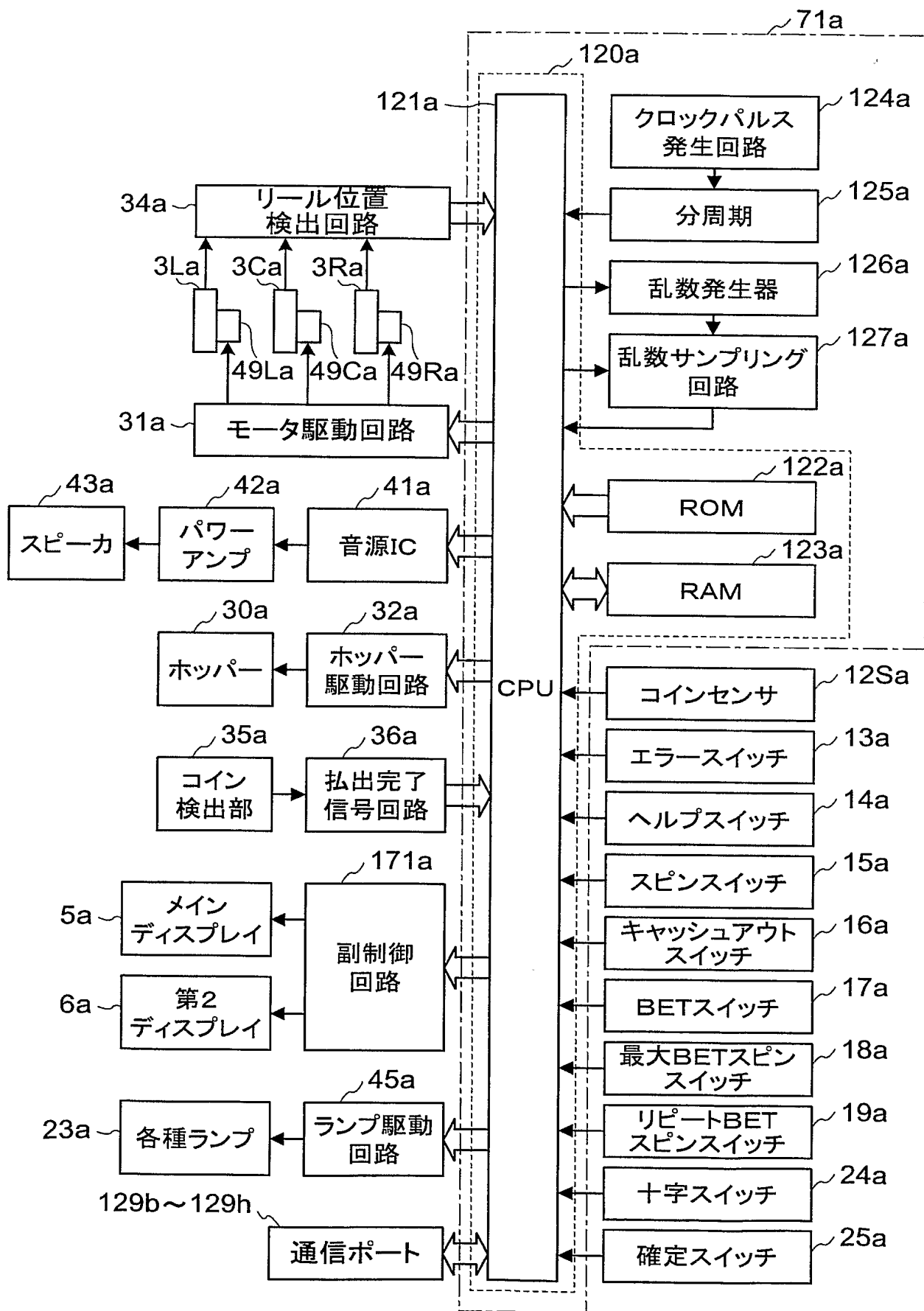
【図 38】



【図 39】



【図 40】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 新たな遊技性を付与することが可能な遊技システムを提供する。

【解決手段】 遊技システム 1 0 0 は、複数の遊技機と管理サーバを備え、複数の遊技機は、ボーナスゲーム開始情報を管理サーバに送信する特別遊技情報送信手段、及び、ボーナスゲーム参加情報を管理サーバに送信する特別遊技参加情報送信手段を備え、管理サーバは、特別遊技情報送信手段によって送信された特別遊技情報を受信する特別遊技発生情報受信手段、特別遊技情報を送信した遊技機以外の遊技機にボーナスゲーム開始予告命令を送信する特別遊技発生情報送信手段、及び、特別遊技の結果に応じて、ボーナスゲーム終了命令を遊技機に送信する遊技価値付与命令送信手段とを備えた。

【選択図】 図 7

特願 2 0 0 3 - 4 2 6 2 6 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[5 9 8 0 9 8 5 2 6]

1. 変更年月日

1 9 9 8 年 7 月 2 3 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

氏 名

アルゼ株式会社